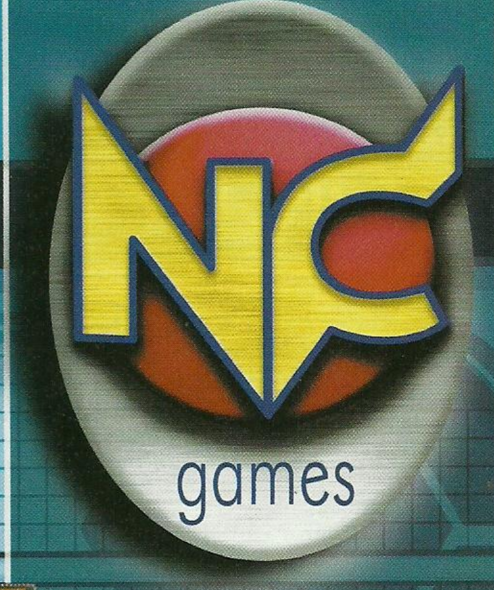


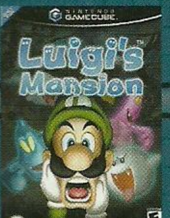
GAME BOY Incrível!
CAPTURE O MEW! em Pokémon Azul, Vermelho e Amarelo
CONRAD EDITORA
Nintendo®
WORLD
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
62
Outubro de 2003
R$ 6,50
Participe da promoção
CONRAD É GAMES+
Mario Kart Double Dash!!
A competição mais alucinada do GameCube
Super Mario Advance 4
O melhor do NES no GBA
Teenage Mutant Ninja Turtles
As tartarugas voltaram!
Kirby Air Ride
Corrida como você nunca viu
EXCLUSIVO!
PRINCE OF PERSIA
The Sands of Time
Já jogamos a versão para GameCube
Toda a história da série
Entrevistas com os produtores
Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER
00062
9 771516 189008
Estratégias: F-Zero GX e FF Tactics Advance
www.nintendoworld.com.br
www.gameworld.com.br

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.



mega promoção • dia das crianças • mega promoção • dia das crianças

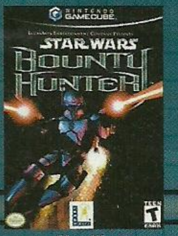
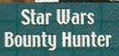
GameCube
Jogos Originais
de
~~R$ 289,00~~
por
R$ 199,00





Luigi's Mansion

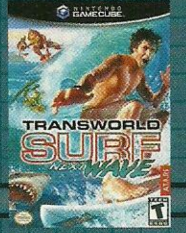
Medal Of Honor

Star Wars Bounty Hunter

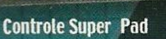


Starfox Adventures



Transwold Surf Next Wave





Controle Super Pad



Memory Card 59 Blocos

mega promoção • dia das crianças • mega promoção • dia das crianças

GameCube
Jogos Originais
de
~~R$ 219,00~~
por
R$ 149,00

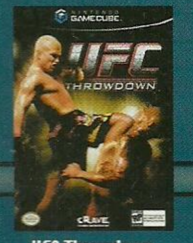
Minority Report



Nascar Thhunder 2003



Super pacote promocional:
GameCube + Memory Card + Controle Super Pad
R$ 999,00*



UFC Throwdown



Virtua Striker 2002



X-Men
Next Dimension

ÚLTIMO MÊS DA PROMOÇÃO • ÚLTIMO MÊS DA PROMOÇÃO •
COMPRE AGORA!

Pagamento **em até 3x**
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

(011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI DISK GAMES CAMPINAS (019) 3242-0541 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC (021) 2541-9398 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 (011) 5561-9511 •SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • (011) 6721-1999 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 3824-8888 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860 **Cadastre sua revenda.**

Ligue agora
11 6236-1157

Promoção válida até 31/10/03 ou enquanto durar o estoque.

* valor sugerido

Editorial

Não foi pela nostalgia, mas pelo trabalho realizado nos últimos cinco anos, que a Nintendo of America nos presenteou com este belíssimo troféu. Este prêmio é seu também!

Relembrar é preciso

Há quem diga que nostalgia é coisa para fracos que não conseguem se libertar do passado. Talvez isso seja verdade – principalmente entre nós, velhos jogadores de videogame. E nem dava para ser diferente. Afinal, o que os fabricantes de jogos mais fazem hoje é estimular o culto aos games que fizeram sucesso no passado e existem como lembranças perdidas em algum canto de nossas memórias. E não há mal nenhum nisso: a gente gosta! Pegue **Super Mario Bros. 3**, por exemplo. Lançado em 1990, é um dos games que mais joguei na vida. Agora, é possível reviver todos aqueles bons momentos a qualquer hora e em qualquer lugar – graças à recém-lançada versão para Game Boy. E as Tartarugas Ninja? Esquecidas, decadentes. Hoje, mais de dez anos depois, graças à Konami, voltaremos a comer pizzas e surrar vilões nos esgotos de Nova York. E a lista dos "renascidos do passado" vai longe: **F-Zero**, **Mario Kart**, **Final Fantasy**... todos nomes clássicos que ganharam novos games recentemente. **Prince of Persia** talvez seja o exemplo mais marcante desse culto aos velhos tempos. Lançado em 1989, o game revolucionou, marcou época e virou um símbolo do avanço tecnológico dos jogos eletrônicos. A nova versão, **The Sands of Time**, chega ao GameCube apresentando inovações incríveis sem precedentes em nenhum outro game atual. De tão revolucionário, mereceu a capa desta edição. A matéria completa você lê a partir da página 28.

Pablo Miyazawa
Editor

LISTÃO

Índice

Mario Kart Double Dash!!
pág. 16



Prince of Persia: The Sands of Time
pág. 28

Nosso critério de avaliação mudou

Agora todos os Reviews da **NW** vêm com uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,5 | de 9,0 a 9,5 | 10



CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Viliegas



Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designers Ana Franco, Kelven Frank, Robson Teixeira
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Alexandre Matias, Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Michelle Veronese, Nicolas Tavares, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Ronny Marinoto (textos); Homero Letonai (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati **Executiva de Contas** Elaine Pazini **Assistente Comercial** Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Chris Perucchi
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves **Gerente de Circulação** Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios Décio Casadei
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis **Analista de Recursos Humanos** Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 62, outubro de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho e Felipe Rasoilo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
ANER Distribuição DINAP

PROMOÇÃO EU AMO A REVISTA Nintendo® WORLD



Envie o cupom abaixo e uma foto provando que você ama a Nintendo e concorra a 2 GAMECUBES

REVISTA Nintendo® WORLD

Caixa Postal 07512 CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco / SP

Nome completo: ______________________________
Idade: ____________ Sexo: ____________
E-mail: ______________________________
CEP: ____________ Telefone:(____) ____________
Cidade: ______________________ UF: ______

Escreva no envelope o nome da promoção.

REGULAMENTO:

1. A Promoção: "Eu amo a Nintendo" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World, e será válida de 15/10/03 a 20/11/03.
2. Os prêmios desta promoção são dois GameCubes. Serão sorteados 2 leitores em novembro/2003.
3. A promoção é válida para todo o território nacional. Os ganhadores receberão os prêmios através do correio. É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora, assim como de seus parentes.
4. Para participar, o leitor deverá preencher o cupom completo e enviar uma fotografia provando seu amor pela Nintendo. O leitor, obrigatoriamente, deverá aparecer na foto, podendo enviar quantas fotos quiser, desde que estejam no mesmo envelope. Não serão aceitos cupons incompletos, nem fotocópias.
5. Ao participar da promoção, os ganhadores estarão concordando em ceder à revista o direito de uso do seu nome, voz e imagem para eventual divulgação.
6. O resultado da promoção será divulgado no site www.gameworld.com.br e na edição de dezembro/2003 da revista Nintendo World. Cada participante pode ganhar apenas um único prêmio.
7. Farão parte da apuração as cartas que chegarem à redação até o dia 20/11/03.



CONRAD EDITORA

VISITE O SITE: WWW.GAMEWORLD.COM.BR

N-mail

O assunto principal deste mês é a nova cara da **NW**. As opiniões se dividiram! Ponha lenha nesta fogueira e mande o seu recado! E não esqueça de mandar seus dados completos (nome, endereço e idade).

Escreva para:
redacao@nintendoworld.com.br ou
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

Eles também gostaram!

Prezados amigos da indefectível **Nintendo World**, vocês conseguiram se superar. Dou os meus parabéns a toda a equipe pela nova roupagem. A união com a Nintendo Power deixou a nossa brasuca mais colorida, atrativa, e informativa... enfim, a revista está gostosa de se ver. Não há coisa mais banal do que uma revista de games que só traz textos e quadradinhos com imagens. Vocês subverteram, magistralmente, o jeito antiquado de fazê-las. Não é à toa que a **NW** persiste, numa época em que o entretenimento eletrônico está se tornando cada vez mais um luxo para poucos privilegiados. Desejo longos e duradouros anos de vida. Um abraço de um leitor assíduo, desde a número 1, com Banjo, Kazooie e Sub-Zero na capa.

Rodrigo A. González
Via e-mail

Cara, a **NW** de visual novo está demais! Novas seções (muito boas), muito mais games por edição, mais gente na redação, mais conteúdo por página e mais "power"! O que já era bom ficou muito melhor! Agora, mais do que nunca, vocês podem repetir aquele slogan: "a **Nintendo World** entra no jogo para ganhar!". E ganhou mesmo!

Luiz Eduardo G. O.
Via e-mail

Queria parabenizá-los pela nova **Nintendo World**. Adorei, em especial, a matéria sobre **Pokémon**. Também curti o review de **Soul Calibur 2** e aplaudi de pé a matéria sobre **Final Fantasy Tactics**. Um abraço de um megafã!

Guilherme Peres de Oliveira
Sorocaba/SP

Outra dia estava mexendo na minha coleção de revistas e, entre um espirro e outro, consegui driblar a nuvem de poeira e dei uma folheada na Nintendo World 1. **Era tudo tão diferente do que temos hoje, não? Mas é natural que as coisas mudem, principalmente se almejamos uma melhoria. E melhorias são a ordem do dia aqui na** NW! **Acredite se quiser!**

... e eles não gostaram

Hoje, aquele envelope preto da Conrad chegou em casa. Abri correndo e vi a capa: uma beleza! Mas, quando folheei... cadê a minha **Nintendo World**? Onde está aquele seu "jeitinho Nintendo brasileiro de ser". Que Nintendo Power o que, minha gente? Sejam como vocês sempre foram! A **Nintendo World** era diferente, mas agora ficou igual a todas!

Rodrigo Sousa
Salvador/BA

Carta do mês

Leio a **NW** há muito tempo e acompanhei as várias fases da revista e suas transformações. Espero poder ajudá-los a melhorá-la ainda mais.
Primeiramente, queria elogiar o novo visual, muito mais claro e fácil de se ler. Tá tudo bem bonito e organizado. Sobre as seções, senti a falta de No Controle e de um Top Secret maior. A nova seção sobre Pokémon pode gerar algumas controvérsias, mas eu gosto. Só tomem cuidado com a terminologia que vocês usam... nem todo mundo entende "pokemonês" e algumas expressões devem ser explicadas para a galera entender.
Nas seções Previews e Reviews, acho que também precisam ter cuidado. Por tentar colocar um número maior de jogos na revista, os textos acabam curtos demais.
As notas estavam meio confusas. Como um jogo poder ser "obrigatório" se leva uma nota 7 (**Sonic Adventure DX**, por exemplo)? Claro que é a nota é pessoal, mas deve haver bom senso e critérios de avaliação. Faltou também aquele ícone identificando um game para Cube ou GBA. Já a matéria do **Soul Calibur** estava ótima! Bem humorada e criativa, dá uma boa idéia de como o jogo deve ser. Achei o Linha Cruzada interessante e creio que pode ficar melhor. Gostei também do Top 5 no finalzinho da revista. Os leitores deveriam participar: vocês dão um tema em uma edição e a gente manda nossa lista.
Posso dizer, com certeza, que vale a pena os R$ 6,50 que pago na **NW**. Continuem com o bom trabalho!

Julio Inaoka
Pindamonhangaba/SP

Obrigado pelas palavras de apoio, Julio. E como gostamos de quem gosta da gente, sua carta virou a "Carta do Mês". Realmente, a NW **está bastante diferente e com a ajuda de vocês, ela não vai ficar apenas diferente. Vai ficar cada vez melhor! Pode apostar nisso!**

Vocês conseguiram acabar com a revista. Quando olhei a capa, pensei: "Esta deve ser a melhor edição da **NW!**". Decepção. Os jogos ficaram espremidos e as avaliações, imprecisas. Por que mudar? Vocês dizem que "em time que está ganhando não se mexe", mas fazem o contrário!

Eduardo Falcone
São Paulo/SP

Por que os reviews não são avaliados pelos critérios anteriores? E cadê as seções legais, como Gallery, Spotlight e a Super Classics? O Top Secret está mal localizado e com menos dicas. Pelo jeito, não vou mais comprar a **NW**...

Luiz Eduardo P. de Andrade
Curitiba/PR

O novo visual é demais, mas acho que vocês pisaram na bola quando excluíram a seção Gallery. Era a minha predileta! Espero que vocês voltem, o quanto antes, com o personagem do mês (tenho certeza de que existem muitos outros fãs que concordam comigo).

Rodrigo Costa
Via e-mail

É impossível agradar a gregos, troianos, flamenguistas e corintianos. O que podemos fazer é ouvir atentamente os elogios, críticas e sugestões e tentar buscar um ponto de equilíbrio, algo que satisfaça as necessidades de todos os leitores. Outras mudanças virão nas próximas edições da Nintendo World, e com vocês nos ajudando, todo mundo só tem a ganhar. Quem viver, verá!

Por isso, não provoque...

Nos previews, vocês colocaram tudo em cor-de-rosa. Nada contra, mas imagine quando vocês fizerem um preview de um jogo como **Resident Evil**. Não tem nada a ver. **RE** é um jogo violento, e rosa é uma cor frágil e delicada. Tirando isso, gosto muito das reportagens da revista e adorei a Linha Cruzada, na última página.

Guilherme Zagonel Silva
Campinas/SP

Rosa é uma cor frágil e delicada? Não sei por que você tem essa opinião... Por acaso, nunca viu os ataques de fúria de Kirby em Super Smash Bros. Melee**? Nunca ouviu falar do comportamento violento dos botos cor-de-rosa quando eles se sentem ameaçados? Fique mais esperto, pois qualquer dia você pode acordar cercado por uma coroa de rosas...**

Primo do Spielberg

Eu queria fazer um filme que tivesse o Hulk e o Mewtwo juntos numa jornada que pode decidir a vida deles. Se quiser, publiquem minha idéia na revista.

Serginho
Via e-mail

A idéia está aqui, publicada. Mas será que adiantou alguma coisa? Ela é tão esdrúxula que nem o pior diretor do mundo se atreveria a filmar uma coisa dessas. Desculpe a sinceridade...

Tiozinho

Tudo bem que 90% dos leitores são meninos de 10 a 15 anos, mas a linguagem empregada na **NW** poderia ser menos infantil e "descolada", e mais direta e informativa. Tenho 24 anos, me divirto muito com o meu GBA e gostaria que a revista tivesse mais seriedade.

Robson Louiz Capretz
Via e-mail

Ilustríssimo senhor Robson Capeta: sua conclusão de que a maior parte de nosso público se encontra dentro da faixa etária citada é acertada e deveras oportuna. Não obstante, gostaria de ressaltar que nunca ignoraremos pessoas que já atravessaram mais primaveras. Fica aqui o humilde pedido de desculpas da NW **para você.**

Tamanho é documento

Desde quando a Peach mede 1,72m? Vocês inventaram isso, só pode ser! A Mai Shiranui, que tem 21 anos, mede 1,65m! Aliás, vocês poderiam dizer qual é o peso e a idade dela? Fiquei curiosa.

Luisa Rafidi
Nova Friburgo/RJ

Uma princesinha como a Peach não revela o peso e muito menos a idade. Aliás, que falta de sensibilidade a sua em perguntar tal coisa... Aposto que a Mai Shiranui ficaria bem furiosa se você fizesse isso com ela, Luisa.

1,72

Mentir é feio!

Consegui informações ultra-secretas graças a uma fonte segura. Descobri o nome de quem responde às cartas: é Carlos! E tenho informações sobre o novo Zelda. O nome provisório do game é The Legend of Zelda: Keys of Strowns. A história começa quando um deus pede ajuda a Link, ao descobrir que Ganon voltou ao passado. Adivinha o que vai acontecer? Link retorna ao tempo que Hyrule não estava debaixo d'água! Se quiserem mais informações sobre qualquer jogo, me escrevam!

Pedro de Freitas Pascotto, "o sábio dos games"
Via e-mail

Tem certeza de que o meu nome não é Strowns e o novo Zelda não se chama The Legend of Zelda: Keys of Carlos? Hein, sabichão dos games? Responde essa!

Desta água não mais beberei

A **NW** já passou por bons e maus momentos, mas agora ela se superou: ficou pior do que eu imaginava. A edição 60 destruiu a imagem da **Nintendo World**. Pra começar, foi totalmente americanizada. Se eu estivesse a fim de ler matérias estrangeiras, compraria a Nintendo Power. E como vocês são capazes de tirar ótimas seções para colocar outras? Quase morri ao ver a seção Pokémon World. Já não basta existir uma revista sobre Pokémon da mesma editora? Até o calendário dos jogos do mês ficou uma tragédia. Sei que se responderem a este e-mail vocês virão com aquele papo de que "não é possível agradar a todos os gostos". Aceitarei numa boa, até porque nunca mais tocarei nesta revista. Os dias de glória terminaram. Grato pela atenção.

Mendanha (sem piadas, tá bom?)
Rio de Janeiro/RJ

Não precisa ficar com medo porque ninguém vai fazer piadas com o seu nome. Mas não fale que nunca mais tocará na NW **porque ainda tem muita coisa boa pintando por aí, e é bem capaz de você sentir falta. Aliás, você parece estar de olhos fechados para o mundo: a revista Pokémon Evolution não existe mais. Por isso, a seção Pokémon World foi incorporada à** Nintendo World.

O Brasil na DigiPen

Estou escrevendo para agradecer vocês. Acabo de chegar de Seattle, em Washington. Isso mesmo, estive na DigiPen! Eles organizam duas semanas de cursos de programação de jogos e animação gráfica durante as férias de verão. Estive na única faculdade que tem curso de graduação especializado em jogos, em um prédioao lado da Nintendo of America. Criei o meu próprio jogo com o auxílio de profissionais (o meu game, aliás, foi eleito um dos melhores)! E tudo graças a vocês. Se eu não tivesse lido a excelente matéria sobre a faculdade, publicada na **NW** 14, nunca teria tido essa oportunidade. É claro que o meu sonho de estudar lá cresceu mais, porém, ficou mais distante, já que o custo é alto e não há bolsa para estrangeiros. Mas ainda resta a possibilidade de franquiar os cursos de pós-graduação que vão começar em 2004. Mais uma vez, obrigado. Desejem-me sorte.

Daniel Moisés G. Clua
São José dos Campos/SP

Boa sorte, Moisés! Que o Mar Vermelho se abra para você e para seu povo, revelando o caminho para a Terra Prometida! Opa... Não é bem isso... De qualquer jeito, boa sorte! Não se esqueça de mandar notícias sobre os seus progressos!

Off Topic

Recebemos algumas reclamações sobre leitores que estariam copiando textos publicados em fóruns da internet e enviando para a NW **como se fossem de sua autoria. Que coisa feia! Já que não temos como verificar a autenticidade de todas as mensagens que recebemos (são centenas por mês), só nos resta pedir: não copie! Escreva você mesmo a sua carta! Os leitores da** NW **agradecem.**

N-Web

Para obter mais informações sobre a faculdade americana DigiPen, visite www.digipen.edu (em inglês). Além de informações sobre os cursos oferecidos, você pode conferir alguns dos games e projetos criados pelos próprios alunos.

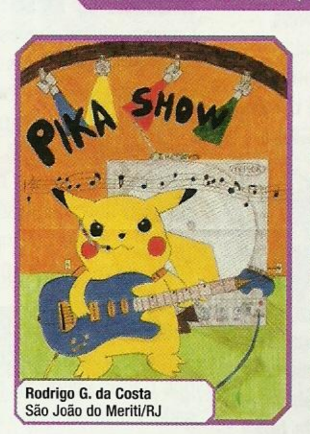
Hot Paint

Regulamento

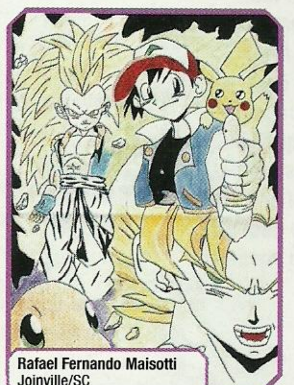
Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:
Revista Nintendo World - Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem...vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis. Boa sorte!

Vencedor

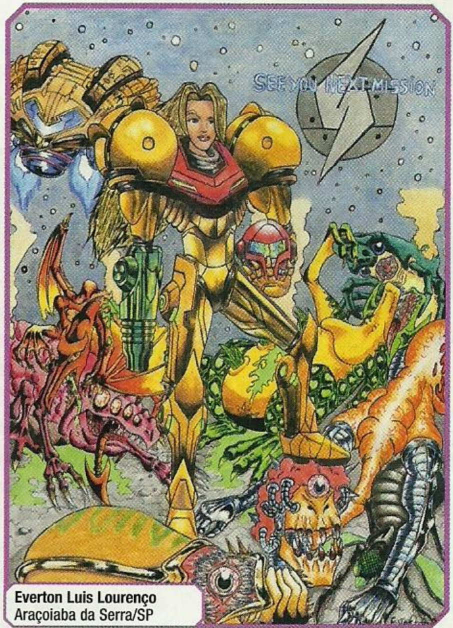
Marcelo da Silva Lino
Guaranésia/MG



Rodrigo G. da Costa
São João do Meriti/RJ



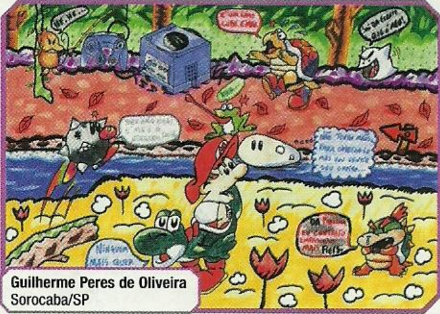
Rafael Fernando Maisotti
Joinville/SC



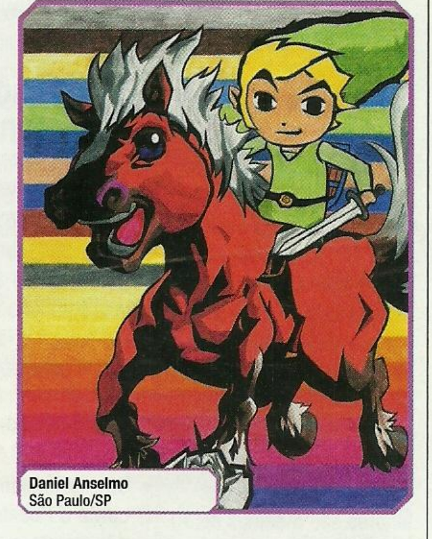
Everton Luis Lourenço
Araçoiaba da Serra/SP



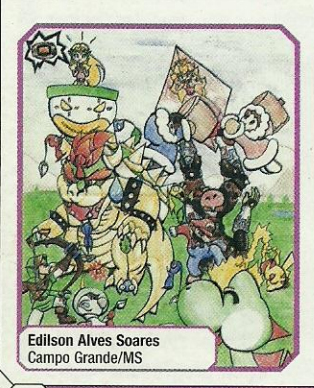
Luiz Carlos de Abreu B. Filho
Fortaleza/CE



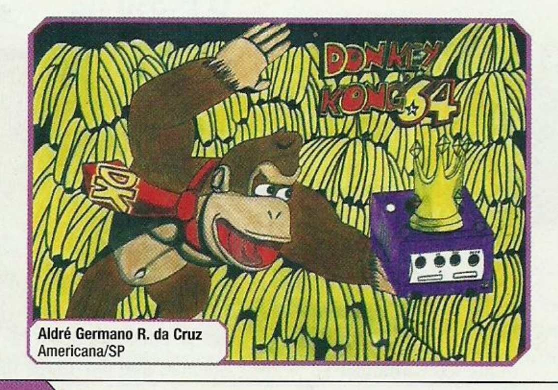
Guilherme Peres de Oliveira
Sorocaba/SP



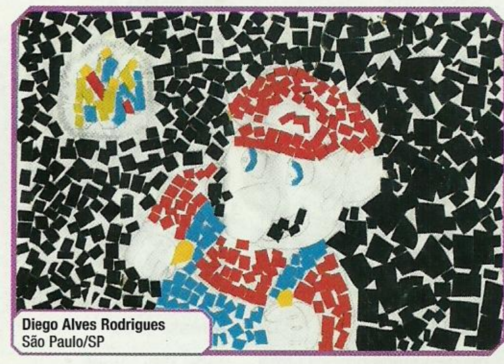
Daniel Anselmo
São Paulo/SP



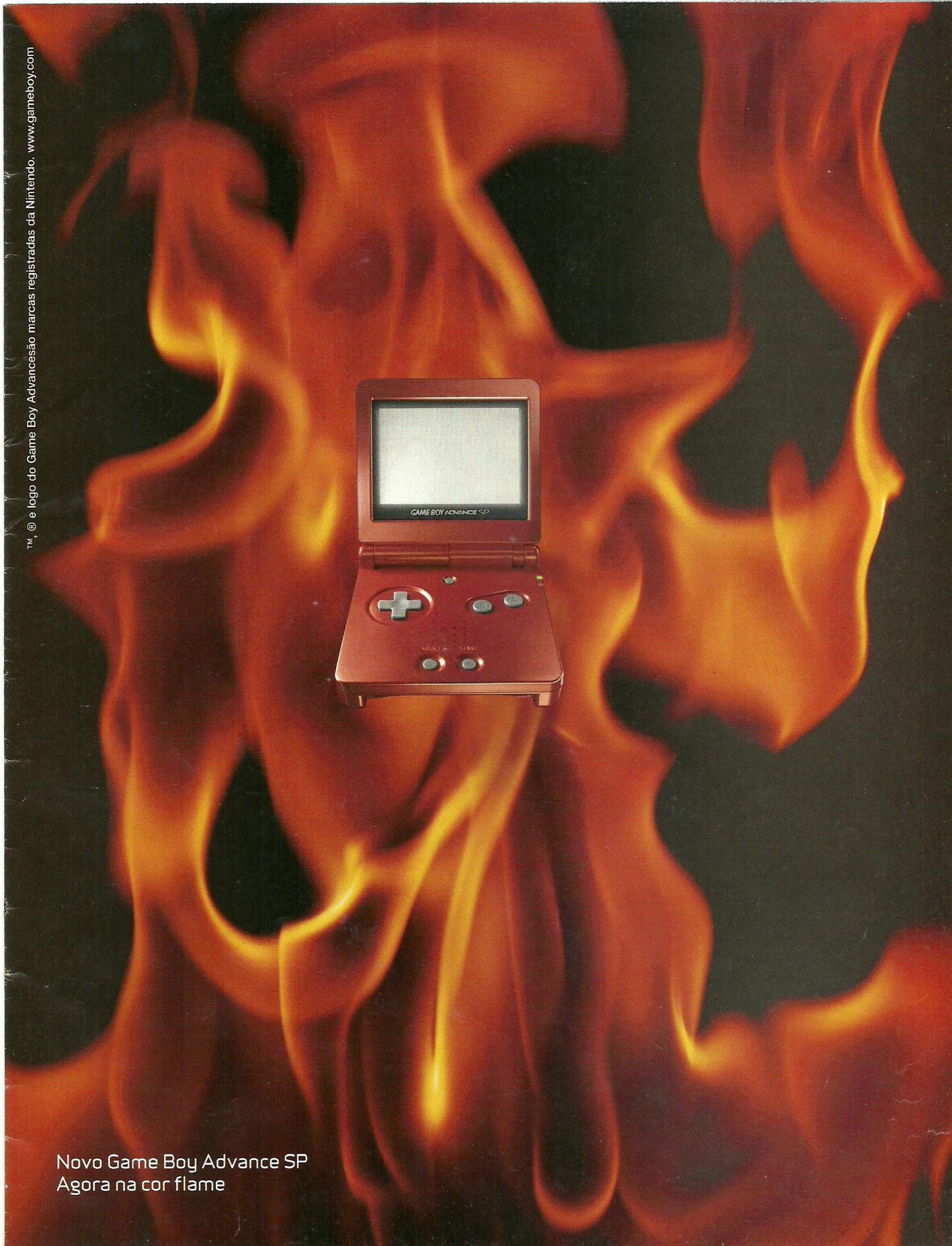
Edilson Alves Soares
Campo Grande/MS



Aldré Germano R. da Cruz
Americana/SP



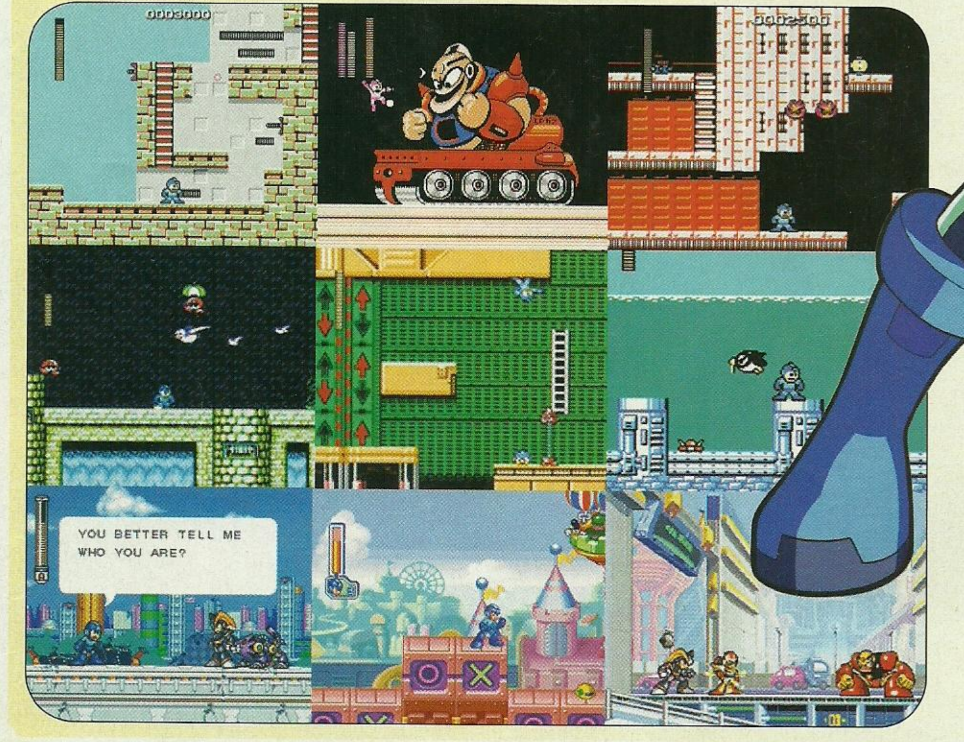
Diego Alves Rodrigues
São Paulo/SP


GAME BOY ADVANCE SP
SELECT
START
Novo Game Boy Advance SP
Agora na cor flame
™, ® e logo do Game Boy Advancesão marcas registradas da Nintendo. www.gameboy.com

10X MEGA MAN

Capcom lançará coletânea dos clássicos do azulzinho para o GameCube

A Capcom deve ter percebido que inovar com um clássico pode resultar em uma grande dor de cabeça. A prova disso são os recentes **Mega Man Network Transmission** e **Mega Man X7**, duas tentativas frustradas de ressuscitar o robozinho mais famoso do globo em games de ação 3D. Para não dar bola fora, a empresa resolveu fechar com chave de ouro a comemoração dos 15 anos do azulzinho. Será lançado, em fevereiro de 2004 (no Japão), um pacote especial para GameCube, batizado de **Mega Man Anniversary Collection**. Trata-se de uma coletânea com os oito primeiros games do herói (lançados para NES e Super NES), no bom e velho 2D, com novas cores e visual melhorado. E tem mais preciosidade. Dois outros bônus estarão no pacote. Primeiro, os dois games lançados exclusivamente para os Arcades – **Mega Man: The Power Battle** e **Mega Man 2: The Battle Fighters** – também estarão incluídos. A outra surpresa será um DVD bônus contendo uma infinidade de extras, como comerciais de TV, entrevistas com os criadores da série, as artes originais dos chefes e a história detalhada de cada um dos games. Nem é preciso dizer que será um item obrigatório para qualquer fã que se preze.



Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Mega Man, Mega Man 2, Mega Man 3, Mega Man 4, Mega Man 5, Mega Man 6 (todos lançados originalmente para NES), Mega Man 7 (para Super NES) e Mega Man 8 (inédito em consoles Nintendo). Ufa!

N BITS • A Hudson, produtora da série **Bomberman**, está trabalhando em um game de luta no estilo **Super Smash Bros.** para GameCube. Até aí, nenhuma grande novidade. A verdadeira sacada de **Dream Mix TV World Fighters** é que vários personagens de empresas como Konami, Takara, Genki e a própria Hudson estarão presentes. Além dos coadjuvantes de **Bomberman**, foram confirmadas as aparições de Simon Belmont (**Castlevania**, da Konami), Yugo (**Bloody Roar**, da Hudson) e Bonk (o homem das cavernas cabeçudo de **Bonk's Adventure**, da Hudson).

150 milhões

Vendas do Game Boy alcançam números assombrosos pelo mundo

As outras empresas podem até tentar, mas nenhum videogame portátil conseguiu desbancar o Game Boy. E não é para menos. Superar o portátil em número de vendas será uma tarefa praticamente impossível: são mais de 150 milhões de portáteis vendidos pelo mundo, entre Classics, Pockets, Colors, Advances e SPs. São esses os números que a Nintendo está comemorando em setembro. Desde o lançamento do GBA, em junho de 2001, já foram vendidos mais de 15 milhões de unidades somente nos EUA. Com o GBA SP, o sucesso continua. A cada mês, mais de 500 mil unidades da nova versão são vendidas pelo mundo. Alguém ainda acredita que algum outro portátil será capaz de bater esses números?

"Alô! Liga para mim no GBA?"

Com um novo acessório, portátil vira videofone

O GBA pode ser considerado o portátil mais versátil de todos os tempos. Com os equipamentos certos, ele pode se tornar um rádio AM/FM, um tocador de MP3, uma TV portátil... e agora, um videofone, no melhor estilo 007. A empresa japonesa, Digital Art, anunciou o lançamento do Campho Advance, um acessório que permite ao GBA realizar ligações e transmitir/receber imagens em tempo real.

O Campho possui uma câmera embutida que transmite vídeos com qualidade de até dez quadros por segundo. O periférico será lançado na metade de dezembro, no Japão, e custará 13 mil ienes (por volta de R$130). Uma versão para conexão em banda larga será lançada em 2004. Agora, só está faltando acessórios para transformar o GBA em barraca de camping, aparelho de mergulho, granada de mão...



Acima, o Campho Advance. É claro que uma maluquice assim só poderia ter surgido no Japão

Pokémon Red & Green... de novo?

Nintendo entra na onda dos remakes e traz de volta a febre dos monstrinhos

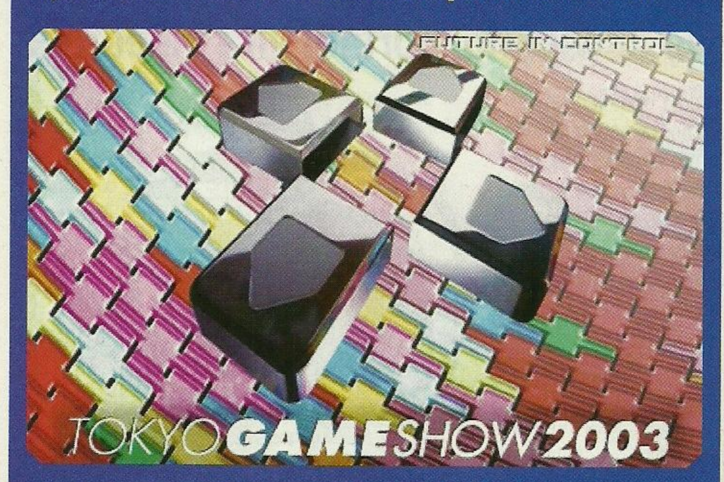


Os fãs de Pokémon esperavam ansiosos pela chegada de uma versão melhorada de **Ruby & Sapphire**, mas a Nintendo resolveu surpreender. Os novos games dos monstrinhos são... **Pokémon Fire Red** e **Pokémon Leaf Green**. Como muitos já devem ter sacado, são remakes dos primeiros games de Pokémon lançados no Japão, **Vermelho** e **Verde** (lançados somente por lá). **Fire** e **Leaf** terão os mesmos recursos gráficos de **Ruby** e **Sapphire** e trarão apenas os 150 primeiros Pokémon, incluindo os exclusivos dessas versões, como Mewtwo, Zapdos e Articuno. Os novos games serão totalmente compatíveis com **R&S**, o que, finalmente, desvenda o mistério: "Onde conseguir os Pokémon antigos?". Com isso, já dá para esperar também os remakes de **Gold** e **Silver**, para completar os 386 Pokémon. As versões serão lançadas na mesma época que **Pokémon Colosseum**, para Cube: em novembro, no Japão. Mais detalhes nas próximas edições.



Tokyo Game Show a caminho

A maior feira de games do Oriente apresenta as novidades para o Natal



Até o fechamento desta edição, o assunto na redação da **NW** não foi outro: os títulos arrasadores que dariam as caras durante a Tokyo Game Show 2003, a maior feira de games do Oriente. Tudo bem que a Nintendo jamais participou de uma edição da TGS (afinal, tinha sua própria exposição, a hoje extinta Nintendo Space World). Com a ascensão de Satoru Iwata à presidência da Nintendo, as coisas podem mudar. Um sinal disso é que ele dará uma conferência sobre a nova realidade do mercado de games no evento deste ano. Quem sabe a Nintendo não aparece na TGS 2004? Enquanto isso não acontece, confira a lista dos títulos para plataformas Nintendo que serão exibidos na TGS.

Namco
Baten Kaitos (GC)
R: Racing Evolution (GC)
Tales of Symphonia (GC)





Konami
Jikkyou Powerful Pro Baseball 10 (GC)
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)
Crash Bandicoot 4 (GC)
Corroke 3: Granuu Oukoku no Nazo (GBA)
Crash Bandicoot Advance 2 (GBA)
Mirumo (GBA)
Gegege no Kitaro: Kiki Ippatsu! Youkai Rettou (GBA)
Ashita no Joe Akai (GBA)
Boktai (GBA)
Detective Gakuen Q (GBA)
Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch (GBA)
Getbackers: Evil Eye (GBA)

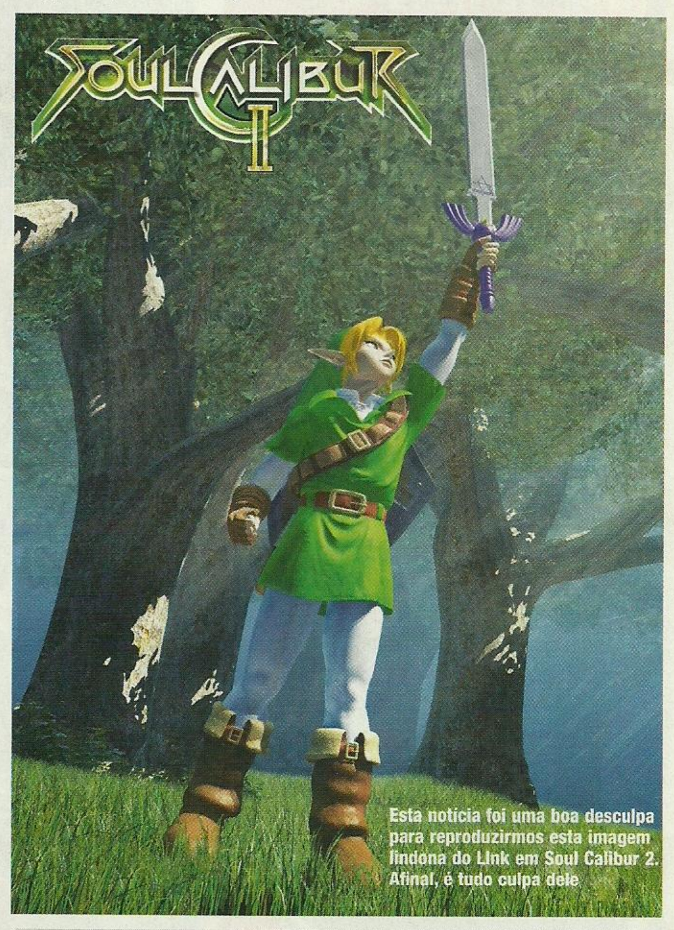


Capcom
Gotcha Force (GC)
Mickey & Minnie's Hide & Sneak (GC)
Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald (GBA)
Gyakuten Saiban 3 (GBA)
Rockman EXE 4 (GBA)

Soul Calibur 2 detona a concorrência!

Versão do Cube é mesmo a mais vendida

Talvez esteja na hora de começarmos a apostar na loteria. Na edição passada, previmos que a versão GameCube de **Soul Calibur 2** bateria, em vendagem, as versões dos consoles concorrentes.
O que não seria de se estranhar, afinal, apenas o game para o console da Nintendo trazia o ultrapopular Link como personagem secreto. Dito e feito: o nosso **SC2** vendeu 30% a mais do que em qualquer outra plataforma.
Todo esse sucesso garantiu ao game o terceiro lugar no ranking dos mais vendidos nos EUA durante o mês de agosto. Na lista, também figuram outros sucessos da Nintendo como **Mario Golf: Toadstool Tour** (décima posição), **F-Zero GX** (décima segunda) e **Pokémon Ruby & Sapphire** (décima sexta).



Esta notícia foi uma boa desculpa para reproduzirmos esta imagem lindona do Link em Soul Calibur 2. Afinal, é tudo culpa dele



• Outra notícia, que mostra a proximidade cada vez maior entre as empresas de games, vem da Konami e da Capcom. O herói de **Boktai: The Sun is in Your Hand**, fará uma aparição especial na próxima edição da série de RPGs **Rockman EXE** (batizada de **Mega Man Battle Network**, no Ocidente). O game será lançado no dia 12 de dezembro, por enquanto, somente no Japão.

GameCube por US$99!

Preço do console despenca nos EUA

US$99,99. Este é o valor que os jogadores norte-americanos precisam desembolsar para comprar um GameCube. A redução de quase 40% no preço do 128-bit é o ponto principal da nova campanha de marketing de fim de ano da Nintendo. "Essa é a nossa forma de dizer para nossos concorrentes que estamos decididos a conquistar o público", disse George Harrison, vice-presidente de marketing e publicidade da Nintendo of America. "Uma geração inteira de consoles estará atingindo o verdadeiro mercado consumidor em massa: o mercado do jogador casual que já nos conhece." Além do preço, a Big N ainda atacará em duas outras frentes. A primeira é o lançamento de jogos de peso para o Natal, como **Mario Kart: Double Dash!!**, **Mario Party 5**, **Pokémon Channel**, **Kirby Air Ride** e **1080º Avalanche**. A segunda, a campanha "Quem é você?" ("Who are you?"), que atacará, de forma massiva, com outdoors gigantes, propagandas na TV, anúncios em revistas que e em mais de dez mil salas de cinema espalhadas pelos Estados Unidos. É a Nintendo mostrando que está preparada para conquistar o mundo!

N BITS • A softhouse americana THQ está abocanhando cada vez mais títulos de sucesso. Depois de fechar um acordo com a Rare para lançar **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge**, é a vez dos clássicos da Sega serem lançados para o GBA pela softhouse. **Sonic Advance 3** será desenvolvido inteiramente pela empresa, enquanto **Shining Force** irá ganhar um remake. Nenhum dos títulos tem data de lançamento definida.

Mega Promoção Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Consulte outros títulos.

www.rtotu.cjb.net


007 Nightfire

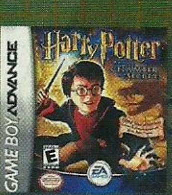

Yu-Gi-Oh Worldwide Edition


Crazy Taxi Catch a Ride


Dragon Ball Z The Legacy of Goku


Disney's Magical Quest


FIFA Soccer 2003


Harry Potter and the Chamber of Secrets


V Rally 3


The Revenge of Shinobi


Powerpuff Girls Mojo Jojo a-go-go


Rayman 3


The Simpsons Road Rage


Sonic 2 Advance


Stuntman

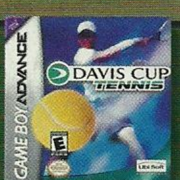
* valor sugerido

Preços que você nunca viu. Confira !


Pitfall The Mayan Adventure


Bomberman Max 2 Red


Crash Bandicoot 2 N-Tranced


Davis Cup Tennis


Donald Duck Advance


Dragon Ball Z Collectible Card Game

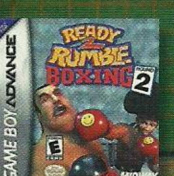

Earthworm Jim 2


Godzilla Domination


The Mummy


Medabots Metabee


Moto Racer Advance


Ready 2 Rumble Round 2


The Scorpion King


Spyro 2 Season In Flame

Promoção válida até 31/10/03 ou enquanto durar o estoque.

Você encontra estes jogos nos revendedores: AMERICANAS .COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (011) 3032-3326 • LS GAME (011) 228-1913 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • POWERNICK ALPHAVILE (011) 4191-7159 • POWERNICK TAMBORÉ (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM VÍDEO LOCADORA (015) 233-8295 / (015) 224-3581 / (015) 232-3357 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP. ARICANDUVA • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM.BR (011)


PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.
NC games
mega promoção dia das crianças
GameBoy Advance
Jogos Originais de R$ 199,00 por R$ 129,00
The Jungle Book
The Lord of the Rings
The Two Towers
Tomb Raider
Charge'n go
R$ 119,00*
Cabo Game Link
R$ 29,00*
Sharklight Starter Kit
R$ 159,00*
GBA SP
R$ 599,00*
mega promoção dia das crianças
GameBoy Advance
Jogos Originais de R$ 179,00 por R$ 99,00
X-Men
Reign of Apocalypse
Tarzan
Return to the Jungle
Lord of the Rings
The Fellowship...
Sharklight Survival Set
R$ 129,00*
All-In-One FunPak
R$ 179,00*
Booster Kit
R$ 119,00*
GBA
R$ 399,00*
GameBoy Advance
ÚLTIMO MÊS DA PROMOÇÃO
COMPRE AGORA!
Pagamento em até 3x
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.
(011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI
DISK GAMES CAMPINAS (019) 3242-0541 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC
(021) 2541-9398 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR
(021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045
(011) 5561-9511 •SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 •
(011) 6721-1999 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998
3824-8888 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860 Cadastre sua revenda.
Ligue agora
11 6236-1157





Mario Kart Double Dash!!

Liguem os motores: a competição mais absurda do GameCube já vai começar!

Quem curte um bom game em turma tem motivos de sobra para comemorar. A seqüência de um dos maiores fenômenos Multiplayer de todos os tempos, que já teve versões no Super NES, Nintendo 64 e Game Boy Advance, chega pertinho das comemorações natalinas. Aliás, os loucos por um disputado racha já poderão soltar seus cascos vermelhos a partir da primeira quinzena de novembro, data em que **Mario Kart Double Dash!!** será lançado. E quanto mais gente participa de um pega desses, melhor fica a brincadeira!

A grande novidade (e que você já deve saber) é que este é o primeiro game da série a colocar dois personagens lado a lado, substituindo os karts simples de antigamente por máquinas com dois lugares, um para cada integrante, sendo que aquele que não está ao volante fica a cargo de usar os itens pegos durante a corrida.

E os carros já não são parecidos entre si: Donkey Kong ace-lera um possante rústico feito com um tronco de árvore, Yoshi dirige uma espécie de carrinho de parque de diversões com a sua cara e Baby Mario corre a bordo de um inofensivo carrinho de bebê.

A idéia de ter dois personagens dividindo o mesmo kart acrescentará elementos estratégicos bem interessantes. Nos jogos anteriores, todo mundo percebeu que personagens como Wario e Bowser são mais pesados, o que faz com que eles sejam mais difíceis de derrubar e, conseqüentemente, tenham menos aceleração e maior velocidade final.

Como o jogador pode escolher qualquer combinação de personagens, você pode colocar os dois pesos-pesados juntos, por exemplo. Sua máquina será robusta em relação às outras, mas poderá ficar para trás se bater em algo. Os personagens também poderão se alternar nos papéis de piloto e "bombardeiro", fazendo com que os atributos de quem estiver pilotando sejam levados em consideração. E já que são dois personagens, dois itens podem ser carregados de uma vez. O passageiro ainda pode dar uma de pilantra e tentar roubar os itens dos adversários!

O velho e o novo

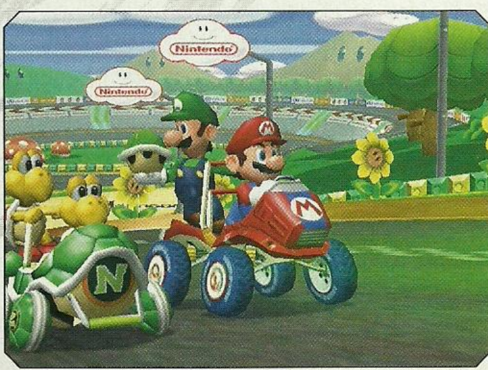
E por falar em itens, quem já é macaco velho na série vai reconhecer toda a parafernália que foi transportada (e modernizada) das versões anteriores. Os sempre presentes cascos de tartaruga ganham um irmão mais sarado: um casco tamanho família pode ser mandado pela tela, esmagando qualquer burro – ou dragão – que estiver no caminho. Um item que, ao que tudo indica, ficará de fora é a peninha, já que os karts não podem mais pular. Cada personagem também terá seu item exclusivo. Já pensou em soltar uma bola de fogo tripla ou um Bowow esfomeado para cima do seu "amigo"?

Mario Kart 64 inaugurou as pistas de corrida 3D, e aqui, isso é lembrado ao extremo. Alguns traçados clássicos, como o Wario Stadium, fazem um agradável regresso. E, como sempre, as pistas estão cheias de armadilhas, rampas e outras coisas para dificultar o trabalho de quem está jogando – e divertir qualquer um que esteja assistindo. Em uma determinada pista, o jogador terá de escapar de famintas plantas-piranha. Em outra, terá que usar uma vertiginosa rampa para chegar ao topo de uma montanha. Os percursos são mais amplos, feitos especialmente para comportar os oito corredores que se espremem entre cascas de banana.

Velocidades astronômicas como em **F-Zero** nunca serão encontradas em games da série **Mario Kart**. Pelo menos, podemos dizer que os karts de **Double Dash!!** estão seguramente mais rápidos que nas versões anteriores.

E ficam ainda mais velozes se quem estiver jogando souber executar aquele truque da "derrapada colorida" nos cantos da pista. Sim, a famosa derrapada está de volta, e agora pode ser feita com mais facilidade. Mas diferentemente da versão na qual isso foi inaugurado (em **Mario Kart 64**), agora não há nenhuma indicação visual – no caso, nenhuma fumaça colorida – de que a derrapada foi feita da maneira correta. O jogador terá de "sentir" a sensação de velocidade na raça mesmo.



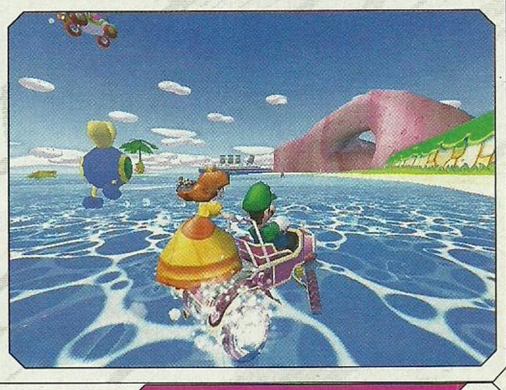


Um show de imagens, das cenas de abertura às corridas propriamente ditas. Cada personagem tem agora um veículo exclusivo e todo estilizado, que pode carregar dois jogadores ao mesmo tempo. O personagem da garupa faz o papel do "canhoneiro" e arremessa tudo o que puder nos adversários







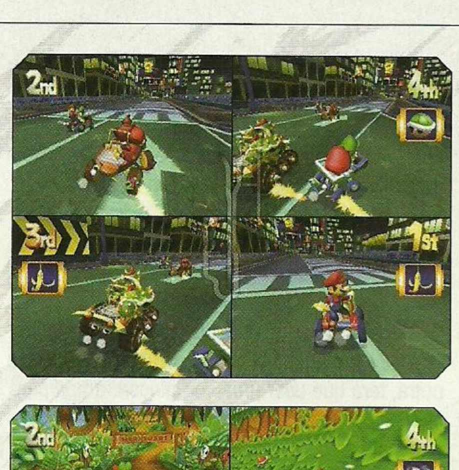


Multiplayer para a turma toda

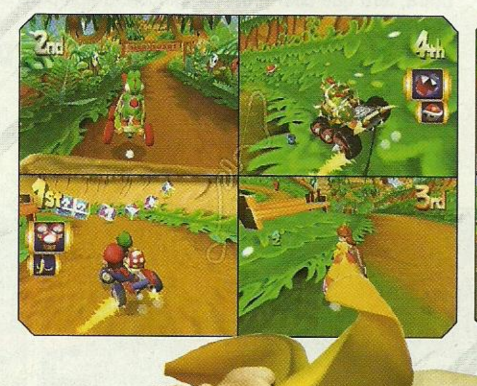
Na mais recente apresentação do game (durante o evento europeu ECTS 2003), **MKDD!!** apresentava os já conhecidos modos de batalha, além das corridas, é claro. A tela se divide em quatro partes e os jogadores se enfrentam em uma arena ou em cenários de múltiplas plataformas, recolhendo itens e detonando os adversários com eles. Mas não foi possível determinar se o cara que morre pode voltar em forma de bomba (como na versão de N64) para atazanar quem ainda está vivo. E apesar da versão final poder trazer outras opções, dois modos de batalha já estão confirmados: um deles é o Baloon Battle, o famoso pega--pra-capar em que os carros têm balões pendurados que devem ser explodidos pelos adversários.

E o inédito Bob-omb Blast, no qual os jogadores recolhem bombas em vez de itens. Dez bombas podem ser pegas de uma vez, e os dois integrantes do time fazem malabarismos com elas até um adversário passar perto o bastante para ser bombardeado.

Além do jogo em tela dividida, as novas corridas da turma do Mario poderão ser disputadas em sistema LAN, conectando até 16 GameCubes (embora o máximo mostrado até hoje tenha sido apenas oito) com adaptadores de banda larga. O problema vai ser achar uma sala grande o bastante para isso... Todo mundo espera que a Nintendo dê um passo ainda maior e faça o jogo se conectar também Online, mas até agora não há nada que confirme isso. O jeito é torcer!

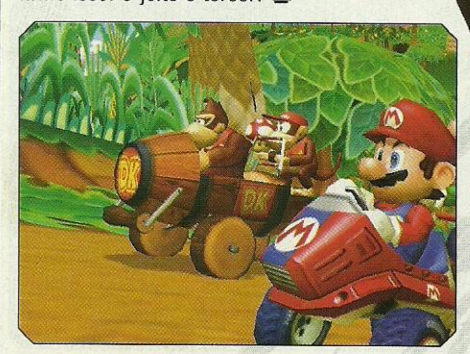


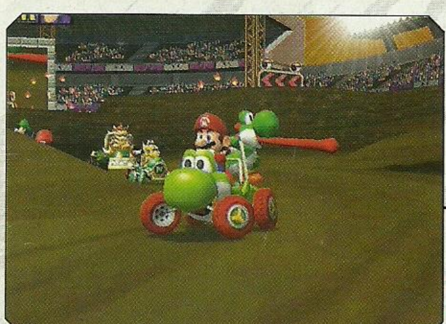




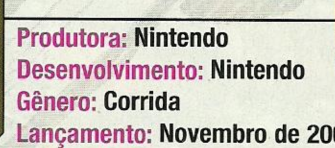


No Multiplayer, até quatro corredores simultâneos se pegam em arenas ou pistas gigantescas e cheias de armadilhas. Recolher itens e sacanear os adversários são as palavras de ordem

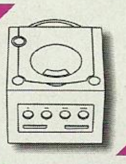








Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Corrida
Lançamento: Novembro de 2003



Teenage Mutant Ninja Turtles

As Ninjas renascem em grande estilo nos consoles Nintendo

Entre 1989 e 1993, a Konami lançou nove games estrelados pelas Tartarugas Ninjas para os consoles Nintendo: quatro para o Nintendinho, três para o Game Boy e dois para o Super NES. Agora, o ano de 2003 marca um retorno triunfal, em dois games, para GameCube e Game Boy Advance. Os novos jogos capricham na ação alucinada e trazem muita pancadaria, tudo baseado na novíssima série animada para TV (que acabou de estrear no Brasil no canal pago Fox Kids). A idéia do desenho foi completamente reinventada e pode ser definida como uma mistura entre o desenho animado antigo e o estilo mais obscuro dos quadrinhos originais, criados pelos artistas Kevin Eastman e Peter Laird.

Se você não conhece a origem das Ninja, nós contamos para você: elas eram quatro singelas tartaruguinhas de estimação que viviam nos esgotos de Nova York, até o dia em que caíram em uma poça cheia de um líquido verde chamado Ooze. São salvas por um rato chamado Splinter, que passa a cuidar delas. Mas elas não sabem é que o Ooze é um produto radioativo, capaz de dar grandes poderes a quem entra em contato com ele. O rato e as tartarugas se transformam, ganham inteligência e aprendem a falar. Splinter ensina aos seus amigos anfíbios a arte do ninjitsu [illegible] renascentista. O resto dessa história bizarra você já conhece bem.

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2003

Melhor que o desenho animado

No jogo para GameCube, até dois jogadores podem escolher sua tartaruga favorita para combater o exército do Clã do Pé, liderado pelo afetado Destruidor. Durante o caminho, você encontrará diversas caras conhecidas, além de inimigos novos criados especificamente para o game. Cada tartaruga tem uma fraqueza e um ponto forte, que podem ser combinados entre elas para executar combos. Mesmo assim, cada arma dá ao jogador uma vantagem única. O bastão de Donatello dá a ele mais alcance, por exemplo. As tartarugas também aprendem novos golpes e defesas ao completarem os treinamentos apresentados pelo mestre Splinter.

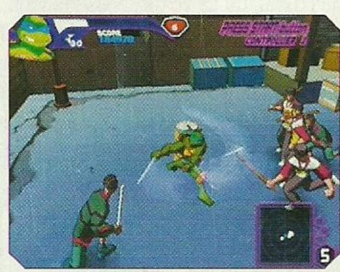
Um detalhe interessante é que todos os diálogos do filme serão narrados pelos mesmos dubladores originais do novo desenho. Na parte visual, ainda mais fidelidade: os gráficos em Cel Shading aproximam o game da estética do desenho animado. Segundo a Konami, isso foi feito para dar ao jogador a sensação de estar assistindo a um episódio interativo do desenho. Cenas animadas aparecem entre cada fase e ajudam a contar melhor a história do jogo.

Não é preciso dizer que as Tartarugas Ninja voltaram, e mais fortes do que nunca. O novo estilo da série deverá recuperar o interesse de quem já curtia e conquistará novos fãs, que logo vão entender por que as Ninja eram tão populares no começo dos anos 90. Cowabunga!

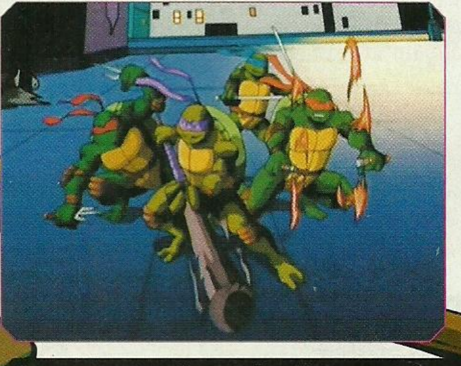


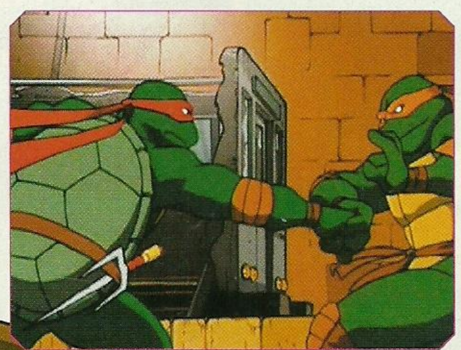






A ausência de um modo para quatro jogadores faz falta, mas não compromete: a opção Multiplayer para duas tartarugas é divertida e cheia de ação. Abaixo, exemplos das seqüências animadas entre cada estágio







Quarteto fantástico

Relembre quem é quem

Donatello

O cérebro do grupo. É um gênio da computação e um brilhante inventor. Na briga, usa seu bastão Bo.

E o verdadeiro?

Foi um grande escultor que nasceu em Florença, bastante conhecido por suas obras em madeira e mármore. Seu trabalho influenciou o de muitos outros artistas.

Leonardo

O líder e a voz da experiência: sempre segue os conselhos de Splinter. Suas armas são duas Katana Blades.

E o verdadeiro?

O mais conhecido pintor do Renascentismo. São suas as famosas obras A Última Ceia (1497) e a Mona Lisa (1503).

Raphael

O durão do grupo: seu pavio curto o faz entrar em brigas sem pensar. Suas armas são um par de Sais.

E o verdadeiro?

Foi o pintor responsável por diversos afrescos no Vaticano. Em 1514, foi escolhido como o arquiteto da Basílica de São Pedro.

Michelangelo

Boa-vida, tem um apetite insaciável por pizza. Arrebenta os inimigos com seu par de Nunchakus.

E o verdadeiro?

Pintor, escultor, arquiteto e poeta, ficou mais conhecido por seus incríveis afrescos na Capela Sistina, no Vaticano.

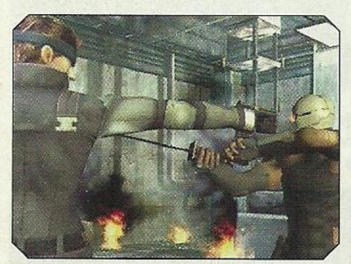


Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Solid finalmente mostra suas armas no GameCube

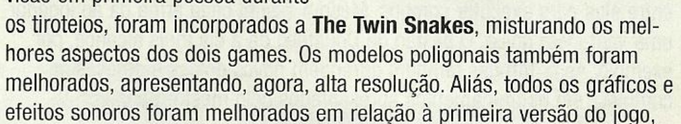
Um sonho de muitos fãs da Nintendo está quase deixando o mundo da imaginação para se tornar realidade. Quando Hideo Kojima criou o primeiro **Metal Gear Solid**, nem se cogitava a possibilidade de o game ganhar uma versão para GameCube.

Mas o mundo dá voltas, e isso mudou. Para surpresa de muitos, há algum tempo, a Konami anunciou que **MGS: The Twin Snakes** seria lançado para o console de 128 bits da Nintendo. Mas como Kojima e sua equipe estão ocupados com outros projetos e não conhecem bem o hardware do GC, o desenvolvimento dessa versão foi confiada ao talento da Silicon Knights, softhouse responsável pelo excelente **Eternal Darkness**.





A volta de Snake aos consoles Nintendo se dará com o primeiro game que levou o nome **Solid**, lançado em 1998. Mas engana-se quem pensa que o jogo é apenas uma pura e simples adaptação. Elementos de jogabilidade presentes no recente **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, como a visão em primeira pessoa durante os tiroteios, foram incorporados a **The Twin Snakes**, misturando os melhores aspectos dos dois games. Os modelos poligonais também foram melhorados, apresentando, agora, alta resolução. Aliás, todos os gráficos e efeitos sonoros foram melhorados em relação à primeira versão do jogo, inclusive as seqüências animadas que, desta vez, revelam muito mais do enredo. E como Snake pode fazer tudo o que fazia em **MGS2** no mundo de **MGS1**, muitos cenários foram alterados para que o jogador possa utilizar todas as técnicas de stealth. O duro é ter de esperar até março para fazer tudo isso...







Produtora: Konami
Desenvolvimento: Silicon Knights
Gênero: Ação
Lançamento: Março de 2004

Freedom Fighters

A guerra entre EUA e União Soviética recomeçou nos games



A Guerra Fria está de volta. Soldados russos invadiram Nova York, e os americanos patriotas devem defender seu país com unhas, dentes e muito chumbo. O sistema do jogo de **Freedom Fighters** leva o jogador a começar como um pacífico civil e se transformar num verdadeiro "Guerreiro da Liberdade". A cidade onde o conflito ocorre também sofre mudanças, passando de uma metrópole bem cuidada para um verdadeiro caos, à medida que o jogo progride.

FF é um game de ação em terceira pessoa no qual o jogador pode controlar pelotões de até 12 combatentes. Além de aniquilar a força comunista, é preciso invadir instalações tomadas pelos russos e salvar reféns. Ao salvar pessoas, novos objetivos dentro da fase são estabelecidos e o jogador pode tomar caminhos diferentes para alcançá-los. Usando armamento pesado e coquetéis Molotov (de origem russa, é claro), até quatro jogadores podem defender a Big Apple, em tela dividida.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: IO Interactive
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2003

Beyond Good & Evil

O criador de Rayman retorna com mais uma



Beyond Good & Evil já está em desenvolvimento há um tempinho, e a melhor mudança nesse período foi o novo visual da personagem principal – Jade, uma linda fotógrafa que pretende desmascarar uma conspiração criminosa. E como o jogo está sendo feito por Michel Ancel, o mesmo cara que produziu os games **Rayman**, o visual é coisa de outro mundo.

Os jogadores mais ligados na ação não vão nem perceber as referências à obra do filósofo alemão Nietzsche, autor de **Além do Bem e do Mal**, que inspirou o título do game. Isso porque ação é algo que não vai faltar. Jade terá que usar muitas técnicas de espionagem (ou stealth) para chegar ao fim do mistério que permeia o jogo. A jogabilidade é facilitada pela implementação de um esquema sensível ao contexto. Isso quer dizer que, dependendo da situação, Jade se comportará de uma maneira diferente e o jogador não precisará memorizar muitos comandos diferentes.

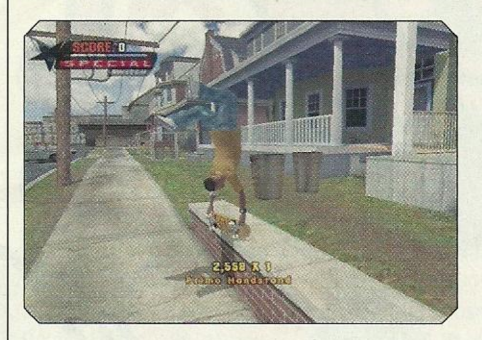
Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: Ação
Lançamento: Outubro de 2003

Tony Hawk's Underground

Mais um game de skate? Não, este é bem diferente

Gavião! Fiel! Timão-eeeooo! Opa... não é bem isso! Mas, de qualquer jeito, o Gavião dos videogames se prepara para dar mais um rasante radical. E apesar de ser mais uma seqüência na longa série de games do maior skatista da história, a Activision faz questão de frisar que, no espírito, este é um jogo totalmente novo. Será?

Pelo que foi mostrado até agora, parece que a equipe da Neversoft deixou os elementos básicos dos outros jogos intactos, mas acrescentou aspectos que vão fazer a cabeça dos fãs das pranchas com rodinhas.

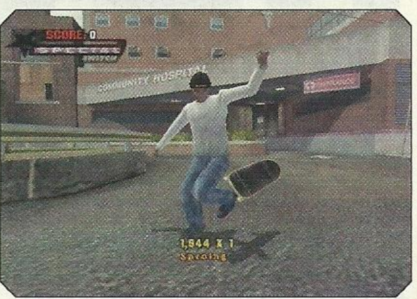


Todos os skatistas profissionais que estiveram em **Tony Hawk's Pro Skater 4**, além de alguns malucos novos, poderão ser controlados em vários modos de jogo, menos no principal.

O modo Career exige que o jogador controle um personagem que, no início, não tem nenhuma experiência em cima de um skate. Executando manobras e completando os objetivos, que mudam conforme o nível de dificuldade, o "prego" pode se transformar em um verdadeiro profissional!

Uma grande novidade é que o jogador poderá pegar o skate com as mãos e correr pelos cenários, aumentando, substancialmente, o potencial para os combos. E não é só isso: a corrida será necessária para alcançar locais de difícil acesso e que precisam ser visitados para a realização de vários objetivos. E para facilitar, um novo modo de visão livre foi adicionado. É muita gentileza, e nós só temos a agradecer!

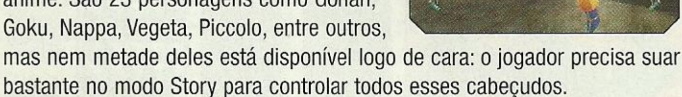




Produtora: Activision
Desenvolvimento: Neversoft Studios Cheltenham
Gênero: Esporte (skate)
Lançamento: Outubro de 2003

Dragon Ball Z Budokai

Mais pancadaria com Goku e sua gangue



Depois de dois games bem meia-boca para GBA, parece que os fãs de **Dragon Ball Z** terão algo do que se orgulhar. **DBZ Budokai** é um game de luta 3D centrado nos eventos da segunda parte da saga do anime. São 23 personagens como Gohan, Goku, Nappa, Vegeta, Piccolo, entre outros, mas nem metade deles está disponível logo de cara: o jogador precisa suar bastante no modo Story para controlar todos esses cabeçudos.

Para manter o clima do anime, os combates são rápidos e furiosos. Os personagens sobem aos céus com uma facilidade incrível, executam as mais loucas piruetas e soltam tanta coisa das mãos, que falta espaço na página para descrever tudo. Entre um quebra-pau e outro, seqüências animadas mostram tudo aquilo que os fãs já conhecem, mas não se enjoam de ver novamente. O visual usa a técnica Cel Shading, bastante na moda ultimamente, e o game roda a uma velocidade constante de 60 quadros por segundo, tão rápido quanto um guerreiro saiyajin.

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Dimps
Gênero: Luta
Lançamento: Outubro de 2003

James Bond 007: Everything or Nothing

Um game à altura do anti-herói



O agente James Bond e a Electronic Arts já estiveram juntos em muitas aventuras. Mas **Everything or Nothing** será o primeiro jogo de 007 produzido pela empresa com visão em terceira pessoa. Com muitos elementos de stealth e diversos veículos para se divertir, **EoN** conta com o toque da equipe de **Need For Speed** no desenvolvimento das partes de pilotagem, o que já é um atrativo a mais. O jogo segue Bond em um novo e inédito enredo (afinal, o autor, Ian Flemming, já não está mais entre nós), que coloca vilões novos e clássicos no caminho do espião. Quem não ficou satisfeito com a caracterização de James nos jogos anteriores, pode ficar sossegado: o ator irlandês, Pierce Brosnan (o atual 007 dos filmes), estará muito bem representado nas mais de 20 missões do game, que está sendo descrito por aí como uma mistura de **Metal Gear Solid**, **Need for Speed** e outros jogos do próprio Bond. E você já sabe: com 007, é tudo ou nada!

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2003

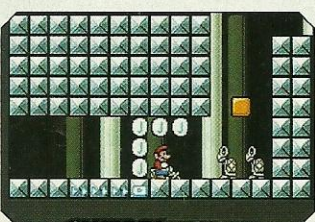


Super Mario Advance 4

Super Mario Bros. 3

O melhor game do Nintendinho retorna de cara nova no Game Boy Advance

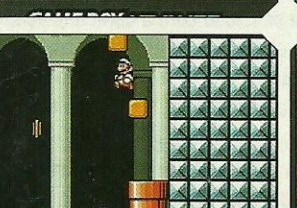
A história é antiga e você já conhece: a indefesa princesa do Reino dos Cogumelos é seqüestrada por uma família de bandidos e o encanador mais versátil do mundo é convocado para salvá-la. Só que, desta vez, os desafios são maiores, com mais fases, opções, poderes e inimigos. Estamos falando da reinvenção de um dos principais clássicos do Nintendinho, agora reformu-

















lado no Game Boy Advance. **Super Mario Advance 4 : Super Mario Bros. 3** recria o clássico e consegue melhorar o que já era perfeito. Se você acha que sabe tudo sobre o melhor game da história do NES, é bom pensar duas vezes.

Das telonas para a telinha

Lançado em 1990, **Super Mario Bros. 3** tornou-se, rapidamente, um dos games mais vendidos de todos os tempos (números não-oficiais indicam mais de 15 milhões de cartuchos comercializados no mundo). Naquela época, não havia internet e as revistas especializadas eram pouquíssimas. Por isso, a primeira aparição do game não poderia ter sido mais bombástica: durante o clímax do longa-metragem **O Herói do Videogame** (The Wizard), estrelado por Fred Savage (o Kevin Arnold, do seriado **Anos Incríveis**) e lançado em 1989. No filme, uma criança problemática participa de um campeonato nacional organizado pela Nintendo. O game jogado na final do torneio é a aguardadíssima terceira aventura de Mario no console 8-bit. E o impacto causado não encontra precedente em nenhum outro lançamento da Nintendo até a chegada do Super NES. **Mario 3** trazia uma complexa estrutura de jogo, que misturava ação com toques de RPG (oito mundos com muitas fases em cada, além de bônus e minigames variados), muitos itens e habilidades novas (o bigodudo podia se transformar em guaxinim, sapo, Irmão Martelo, Tanooki...), além de um nível de dificuldade capaz de fazer até o jogador mais aficionado arrancar os cabelos.

Mais difícil ainda!

Treze anos depois, o jogo retorna em uma versão quase idêntica para o GBA: o cartuchinho traz a versão tirada da coletânea **Super Mario All Stars** (Super NES), que já era uma mistura das versões japonesa e americana de **SMB3** e tinha gráficos e cores mais definidos. E como já aconteceu em remakes anteriores no portátil, alguns elementos foram adicionados para melhorar o produto final. Mesmo que essas mudanças não sejam muito significativas, vale a pena conferir o game novamente – de preferência do começo ao fim, procurando todos os Warp Zones, fases secretas e itens escondidos que você tiver direito.

Os movimentos de Mario são os mesmos no GBA: ele ainda corre, pula, nada, voa, se agacha e desliza. Mas agora há um medidor "Special", que aumenta, à medida que o herói se move rapidamente. Quando ele se completa, o personagem pula mais alto, corre mais e pode voar se estiver com a roupinha de Raccoon ou Tanooki.

Há também uma nova tela de inventário, que organiza seus itens especiais e pode ser acessada direto da tela do mapa.

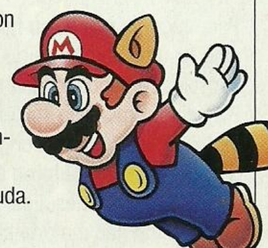
Vale também citar os efeitinhos sonoros adicionados aqui e ali, dando um ar de novidade à brincadeira. E dá-lhe gritinhos de dor, "urras" de comemoração e o indefectível "mamma mia!".

Se você acha que este game é fácil só porque é antigo, é melhor não se iludir: **Super Mario Advance 4** fará você se lembrar como era dura a vida dos jogadores de 8 bits — mas da melhor maneira possível. É começar a jogar para não parar mais!

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Lançamento: Outubro de 2003

O herói de mil faces

Algumas das transformações de Mario em Super Mario Bros. 3



Mario vira um Raccoon (guaxinim) quando encontra a folhinha vermelha. Quando transformado, ele consegue voar e abater inimigos com sua cauda.

A roupinha de sapo só aparece em mundos mais avançados. Com ela, o bigodudo esverdeado consegue nadar com muito mais velocidade que o normal.



O Tanooki é um animal japonês que, diz a lenda, transforma-se em estátua quando ameaçado. Mario também tem esse poder (para baixo + B) quando veste este uniforme.



Cansado de apanhar dos Irmãos Martelo? Junte-se a eles! Quando encontra esta roupa, Mario fica ainda mais poderoso que o Fire Mario. E dá-lhe marteladas!

Extras e mais extras

Cartinhas para e-Reader trazem itens e novas fases

Quem tem o acessório e-Reader tem uma razão a mais para jogar **SMA 4**: a Nintendo disponibilizou novos cards que proporcionam fases, bônus e itens – a folhinha e a roupa de sapo, por exemplo – antes mesmo de começar o jogo! Não consegue passar da fase Desert Hill a pé? Então, é só usar a carta Super Leaf Power-Up em seu e-Reader e sair voando! É trapaça, mas quem se importa? E não é só isso: algumas cartinhas liberam fases especiais dos games anteriores da série, para você jogar com o personagem turbinado de **SMB3**. Que tal tentar a fase 1-1 do primeiro **Super Mario Bros**. usando o Mario voador? Tudo isso será possível com as cartinhas especiais, que serão vendidas separadamente (mas, por enquanto, somente nos EUA).

E como nos **SMA** anteriores, o cartuchinho traz também uma versão de **Mario Bros**., de 1986, para as boas horas de lazer e destruição no modo Versus. É só acionar o Cabo Link, chamar um Luigi e mandar ver!





Fire Emblem

Treze anos depois, a famosa série chega ao Ocidente

Para quem nunca ouviu falar, uma explicação: esta foi uma das primeiras séries de RPGs nos consoles Nintendo, criada em 1990 para o Famicom. Graças ao seu enredo "profundo", fez tanto sucesso que deu origem a uma infinidade de clones, sendo **Shining Force** (Sega, 1992) o mais famoso deles. Este **Fire Emblem** lançado no Ocidente não é o primeiro, mas o décimo terceiro game da série. A história começa quando você encontra Lynn, uma viajante perseguida. Como um jovem militar estrategista, você decide ajudá-la. Pode parecer um enredo simples, mas é bem mais do que isso. Cada personagem que se unir ao seu time tem sua própria história, que pode ter relação com certos inimigos que você enfrentará. Colocando dois personagens ligados por um mesmo enredo em posições adjacentes no mapa, é possível abrir novos mapas e, até, conseguir novos personagens. Fora isso, os sistemas de batalha prometem ser bastante sólidos, lembrando muito os apresentados em **Advance Wars**. Cada unidade tem sua classe de personagem e pode evoluir para versões avançadas, assim que atingem um determinado nível. Algumas classes de personagem não podem passar por determinados territórios, enquanto outras ganham bônus se atacarem dentro de certas áreas, como florestas ou tempestades de areia. Tudo é bonito, com animações fluentes e um som que promete. Fique de olho: este será uma das estrelas da avalanche de RPGs que vem por aí.







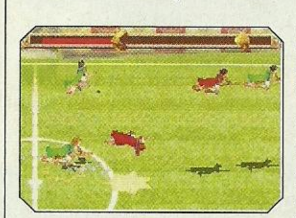




Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG / Estratégia
Lançamento: Novembro de 2003

Harry Potter: Quidditch World Cup

Vai uma partidinha de quadribol aí?



Qual fã de Harry Potter nunca sonhou em jogar quadribol? Confesse: deve ser incrível correr a toda velocidade em cima de uma vassoura, atrás de uma bolinha dourada ou mesmo bancar o batedor e tacar balaços em cima dos outros jogadores. A EA pegou o espírito da coisa e está desenvolvendo **Harry Potter: Quidditch World Cup**, para GameCube e GBA. A versão portátil está quase pronta e contará com uma conectividade com o game para o 128-bit. Você controlará sete jogadores e deverá se revezar na função de apanhador, batedor, goleiro e artilheiro para vencer os times adversários. Qualquer uma das quatro casas de Hogwarts estarão à sua disposição e, à medida que for conseguindo vitórias, é possível ingressar na Liga Mundial para disputar o título de campeão do mundo. Agora, só falta jogar isso no mundo real...



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: Esporte
Lançamento: Novembro de 2003

Yu-Gi-Oh: The Sacred Cards

A febre das cartas mágicas continua

Yu-Gi-Oh ainda está estourando por aí, seja no Card Game, seja em brinquedos, seja no anime. Assim, não é de se estranhar que a Konami continue lançando mais e mais jogos baseados nas aventuras de Yugi e suas cartinhas. Você deve estar pensando: "Mais um jogo de Cards? Nãããoo". Acalme-se! **Sacred Cards** é um RPG convencional, com batalhas por turnos, itens e tudo mais. Você controla Yugi, que retorna a Battle City (palco do game anterior, a Worldwide Edition) para receber seu prêmio de campeão. Mas, assim que coloca os pés no lugar, descobre que a ilha está dominada pelas poderosas Egyptian God Cards. Você poderá usar Cards para invocar criaturas durante as batalhas: quanto mais forem usadas, mais experiência elas receberão e novas habilidades poderão usar. E apesar das diferenças, os fãs podem ficar felizes: **Sacred Cards** terá mais de 100 duelistas e 900 cards para colecionar.



Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Lançamento: Novembro de 2003

Onimusha Tactics

A Capcom retorna ao Japão dos samurais

Quando a Capcom resolveu criar novos games para substituir o "decadente" **Resident Evil**, uma das primeiras séries a emplacar foi **Onimusha**. Durante a época do Japão feudal, o jogador encarna um samurai que luta contra as hordas do demoníaco Oda Nobunaga, o conquistador que voltou dos mortos. Agora é a vez do sucesso dar as caras no GBA. **OT** é exatamente o que o nome sugere: um game do universo de Onimusha, mas com o mesmo sistema de lutas de **Tactics Ogre** / **Final Fantasy Tactics**. No papel de Onimaru, o jogador deve usar seu pequeno exército para impedir que Nobunaga abra um portal para trazer suas forças do mundo dos mortos. Para isso, você contará com as Genma Stones, pedras de grande poder que podem ser equipadas em armas e armaduras para dar origem a diferentes tipos de equipamentos. Além disso, a espada de Onimaru pode absorver as armas dos seres das trevas para ganhar níveis e novas habilidades. Diversos elementos influenciarão no campo de batalha, como altitude, terrenos e obstáculos, que proporcionam bônus ou penalidades em suas ações. Pelas imagens divulgadas, parece que a equipe de tradução da Capcom está seguindo o padrão (ruim) atual de seus games. As letras estão muito distantes umas das outras, como se tivessem sido apenas substituídas. Vamos esperar que a versão final esteja mais apresentável.



Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG / Estratégia
Lançamento: Dezembro de 2003

Previsão do Tempo

Todos os lançamentos Nintendo que vêm aí!

Aqui listamos todos os jogos já anunciados no Ocidente para o Cube e GBA, sem dia ou mês para serem lançados. Os jogos apresentados em amarelo são as previsões que estão nesta edição. Aqueles que aparecem em azul são os lançados neste mês. E aqueles em branco, ainda não foram lançados no mercado. Está fácil ou não?

GameCube

1080°: Avalanche
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion
Area 51
Army Men RTS
Bad Boys II
Batman: Rise of Sin-Tzu
Beyblade: Super Tournament Battle
Battlebots
Beyond Good & Evil
Billy Hatcher and the Giant Egg
Bionicle
The Cat in the Hat
Conan: The Dark Axe
Crash Nitro Kart
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Crushed Baseball 2004
Dead Phoenix
Dexter's Laboratory
Digimon Rumble Arena 2
Dinotopia
Disney's Extreme Skate Adventure
Disney's Hide and Seek
Disney Sports Motocross
Disney Sports Snowboarding
Donkey Konga
Dragon Ball Z: Budokai
Dragon Drive
Dungeons & Dragons Heroes
Enclave
Extreme Force: Grand City Anti-Crime
The Fairly Oddparents!: Breakin' Da Rules
FIFA 2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Four Horsemen of the Apocalypse
Freedom Fighters
Freestyle Metal X
Gallidor: Defenders of the Outer Dimension
Galleon: Island of Mystery
Geist
Gladiator
Go! Go! Hypergrind
Goblin Commander: Unleash the Horde
Gotcha Force
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt
Grooverider: Slot Car Thunder
Harry Potter: Quidditch World Cup
Harvest Moon: A Wonderful Life
Haunted Mansion
Haven: Call of the King
Hidden Invasion
High Heat Baseball 2003
The Hobbit
Hot Wheels: World Race
Immortal Warrior
I-Ninja
Jacked
Jimmy Neutron Jet Fusion
Jonny Moseley Mad Trix
Justice League
Kerokeroking
Killer 7
Kirby Air Ride
The Legend of Zelda: Four Swords
The Legend of Zelda: Tetra Trackers
Legends of Wrestling 3
Looney Tunes: Back in Action
The Lord of the Rings: The Return of the King
Mace Griffin: Bounty Hunter
Madden NFL 2004
Mario Kart: Double Dash!!
Mario Party 5
Mario Tennis
Masters of the Universe : He-Man: Power of Grayskull
Medal of Honor: Rising Sun
Metal Arms: Glitch in the System
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Micro Mayhem
Midway Arcade Treasures
Mission Impossible-Operation Surma
Mobile Suit Gundam
MTV's Celebrity Deathmatch
Narc
NBA Ballers
NBA Jam 2004
NCAA Football 2004
Need for Speed Underground
NFL Blitz Pro
NFL Street
NHL Blitz Pro
One Piece: Treasure Battle
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
Pikmin 2
Pillage
Pitfall Harry
Pokémon Channel
Pokémon Colosseum
The Powerpuff Girls
Prince of Persia: The Sands of Time
R: Racing Evolution
Resident Evil 4
Resident Evil - Code Veronica X
Risk
Robocop
Rocket Power: Zero Gravity Zone
Rogue Ops
Rolling
Scalers: The Shape Shifter
Chamaleon
Settlers
The Sims: Bursting Out
Sonic Heroes
Spawn
Speed Kings
Sphinx
Sponge Bob Squarepants
Star Fox
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
Starcrat: Ghost
Street Hoops
Street Kings
Street Racing Syndicate
The Suffering
Tak and the Power of Juju
Tales of Symphonia
Teenage Mutant Ninja Turtles
Terminator 3: Rise of the Machines
Tiger Woods PGA Tour 2004
Tiny Toons: Defender of the Looni-Verse
Tom and Jerry: The War of the Whiskers
Tonka Rescue Patrol
Tony Hawk Underground
True Crime: Streets of L.A.
Unity
Urban Freestyle Soccer
Wallace & Gromit in Project Zoo
Worms 3
WWE Wrestlemania XIX
XIII
XGRA
X-Men Legends
Yu-Gi-Oh: The falsebound Kingdom

Game Boy Advance

A Sound of Thunder
Aerial Aces
An American Tail: Fievel's Gold Rush
Astroboy
Backyard Hockey
Baldur's Gate: Dark Alliance
Banjo Kazooie: Grunty' s Revenge
Batman: Rise of Sin-Tzu
BeyBlade: Super Tournament Battle
Blackthorne
Boktai
The Cat in the Hat
Cima: The Enemy
Corvette 50th Anniversary
Crash Nitro Kart
Crazy Chase
Creatures
Custom Robo GX
Demikids Dark
Demikids Light
Digimon: Battle Spirits 2
Disney's Borther Bear
Disney's The Lion King
Double Dragon
Dora tthe Explorer: Super Spies
Dr. Seuss: The Seussational
Dragon Ball Z: Taiketsu
Evolution Skateboarding
Fairly Oddparents!: Breakin' Da Rules
Fairly Oddparents!: Enter The Cleft
Famitsa Advance
Fire Emblem: Blazing Sword
Fire Pro Wrestling 2
Freekstyle
Frogger Classic
Gem Smashers
Hamtaro: Rainbow Rescue
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hot Wheels: World Race
Hyperspace Delivery Boy
Ice Nine
James Bond 007: Everything or Nothing
Justice League
Lady Sia II
Little League Baseball 2003
Liizzie McGuire: On the Go!
Looney Tunes: Back in Action
The Lord of the Rings: The Return of the King
Mario & Luigi: Superstar Saga
Mario & Donkey Kong
Medal of Honor: Infultrator
Metal Slug Advence
Mortal Kombat Tournament Edition
Nedd for Speed Underground
Nickelodeon Party Blast
Oddworld: Munch's Oddysee
One Piece: Grand Battle
Onimusha Tactics
Ozzy & Drix
Paintball
Pitfall Harry
Power Rangers: Wild Force
Quad Desert Fury
Radium
River King
Road Rash
Rocket Power: Zero Gravity Zone
Rugrats Go Wild
Scooby-Doo! The Movie
Shaun Murray's Pro Wakeboarder
The Sims: Bustin' Out
Sonic Battle
Sonic Pinball Party
Speed Ball 2: Brutal Deluxe
Spiderman 2
Spirits & Spells
Spongebob Squarepants
Spy Kids 2: Island of Lost Dreams
Spy Kids 2: Game Over
Super Mario Advance 4: Super
Star Wars: The Flight of the Falcon
Static Shock
Street Jam Basketball
Super Duper Sumos
The Super Stoo-Pendous World of Dr. Seuss
Sword of Mana
Tak and the Power of Juju
Tales of Phantasia
Tales of the World: Narikiri Dungeons 2
Teenage Mutant Ninje Turtle
Terminator 3: Rise of the Machines
Tiger Woods PGA Tour 2004
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams
Tom & Jerry in Infernal Escape
Top Gear Rally
Top Gun: Combat Zones
Ultimate Beach Soccer
Ultimate Card Games
Ultimate Muscle: The Kinnikuman Legacy
Ultimate Table Games
Ultimate Winter Games
U.S. open 2002
Virtua Tennis
Wakeboarding Unleashed
Walt Disney's Aladdin
Wild Thornberrys: The Movie
Wizardry: The Summoning
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
X-Bladez: Inline Skater
Xyandie
X2: Wolverine's Revenge
Yoshi's Story
Yu-Gi-Oh: Sacred Cards
Yu Yu Hakusho: Ghost Files
Zapper

Legendas:
Azul – Lançado este mês
Amarelo – Anunciado este mês

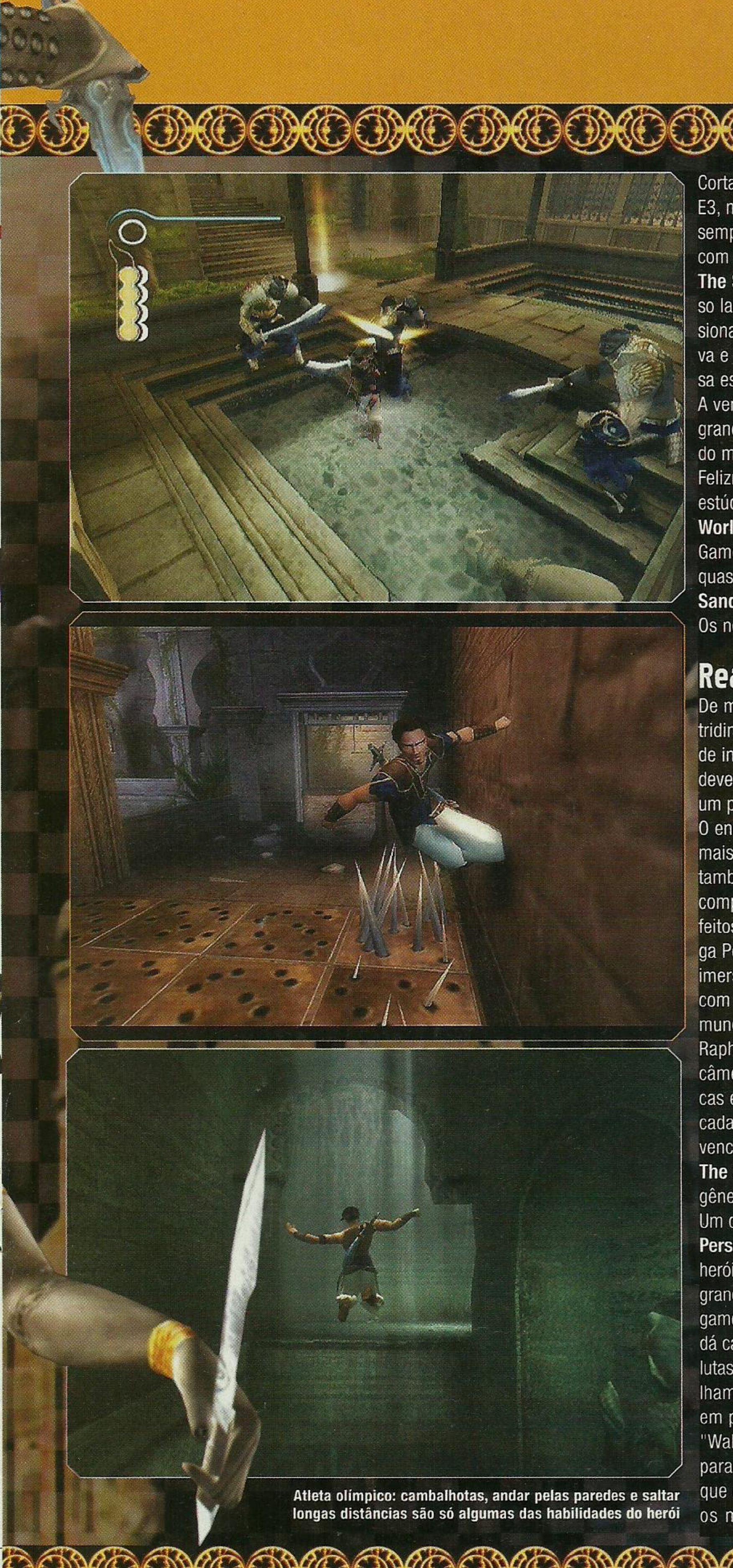


Prince of Persia: The sands of time

Um dos games mais revolucionários da história retorna surpreendente, ambicioso e inovador como você nunca viu

Por Pablo Miyazawa

Em 1989, o videogame já era considerado uma das principais formas de entretenimento da humanidade. A marca Nintendo se espalhava com uma velocidade absurda, alavancadas pela popularidade das centenas de jogos para NES e Game Boy. Nintendo era sinônimo de jogo eletrônico, e vice-versa. Correndo por fora, havia os não tão populares games para computador. E foi assim que surgiu **Prince of Persia**. Criado por um jovem designer americano, Jordan Mechner, **Prince of Persia** virou símbolo dos avanços tecnológicos que podiam ser alcançados pelos games. Jamais um game retratara, com tanta fidelidade, os movimentos e habilidades de uma pessoa real. O personagem principal se comportava como um verdadeiro humano: saltava, se pendurava, derrapava, vacilava e lutava como se existisse de verdade.
O enredo também trazia uma complexidade nunca vista: havia o limite de tempo para se terminar a aventura (apenas uma hora!). Havia a barra de saúde, que recuava, à medida que o herói se machucava. Havia as "limitações humanas" do personagem: por exemplo, se caísse de uma grande altura, morria. Vieram continuações, mas nenhuma trouxe a revolução causada pelo primeiro game. Não demorou para **Prince of Persia** virar um ícone da diversão eletrônica, assim como **Super Mario Bros.**, **Pac-Man** e **Space Invaders**, entre outros.



Atleta olímpico: cambalhotas, andar pelas paredes e saltar longas distâncias são só algumas das habilidades do herói

Corta para maio de 2003. O palco é Los Angeles, durante a E3, maior feira de games do mundo ocidental. A Ubi Soft, sempre discreta softhouse francesa, surpreende os visitantes com um projeto nada discreto. Seu nome é **Prince of Persia: The Sands of Time**, uma história inédita, inspirada no sucesso lançado 14 anos antes. Apresentando um visual impressionante (mesmo para os padrões atuais), jogabilidade criativa e um enredo de alta complexidade, foi eleito pela imprensa especializada o melhor game apresentado no evento.

A versão mostrava pouco, mas foi o suficiente para criar uma grande expectativa. O lançamento, prometido para novembro do mesmo ano, parecia longe demais.

Felizmente, nossa espera foi abreviada. Em visita recente aos estúdios da Ubi Soft, em Paris, a reportagem da **Nintendo World** pôde jogar uma versão bem avançada do game, para GameCube. Na volta ao Brasil, recebemos uma outra versão, quase finalizada. É fácil constatar que **Prince of Persia: The Sands of Time** não foi eleito o "Game da E3" por acaso. Os novos jogadores vão adorar. Os velhos fãs irão amar.

Realidade virtual

De maneira geral, **The Sands of Time** é um jogo de ação tridimensional com múltiplos ângulos de câmera e multidões de inimigos na tela ao mesmo tempo. Games assim você já deve ter visto e jogado muitas vezes. Mas é só se aprofundar um pouco para sentir que há muito mais do que isso.

O enredo, intrincado e digno de um filme de Hollywood dos mais bacanas, foi escrito pelo próprio Jordan Mechner (que também co-produziu o game). A ambientação espetacular, composta por cenários e trilha sonora não menos que perfeitos, insere completamente o jogador na atmosfera da antiga Pérsia. “Trabalhamos duro para criar essa sensação de imersão usando efeitos de luz e uma fantástica arquitetura com enorme atenção aos detalhes, o que resultou em um mundo exótico, porém, realista aos jogadores”, lembra Raphael Lacoste, diretor de arte do game. Os ângulos de câmera inspirados (que proporcionam visões cinematográficas e aumentam a sensação de estar bem no meio da pancadaria), o ritmo dinâmico e o design de fases fora do convencional complementam uma estrutura balanceada que faz **The Sands of Time** se destacar entre os demais games do gênero. Mas tem muito mais além disso.

Um dos aspectos que mais chama a atenção no novo **Prince of Persia**, assim como em 1989, é a perfeição dos movimentos do herói. O príncipe se comporta como um ser humano com grandes habilidades atléticas, mas muito mais prendado que no game original. Ele salta longas distâncias, anda pelas paredes, dá cambalhotas para trás e faz acrobacias absurdas durante as lutas. Em muitos momentos, seus movimentos assemelham-se aos de um ginasta. Girar em barras, se pendurar em parapeitos, saltar de poste em poste e até o tradicional "Wall Kick", de **Super Metroid** (usar a parede como apoio para escalar em ziguezague) são apenas algumas proezas que o personagem é obrigado a fazer. O melhor de tudo: os movimentos são facílimos de serem executados



pelo jogador. O controle é intuitivo e pode ser dominado rapidamente até por novatos.

As lutas merecem destaque especial. Os movimentos durante as brigas foram, assumidamente, inspirados em elementos da cultura pop, como filmes de artes marciais (**Matrix**, **O Tigre e o Dragão**, entre outros) e até mesmo a nossa capoeira. As referências não são assim tão explícitas, mas é só prestar atenção para notar o "jeitinho brasileiro" no game. Em muitos momentos, as cenas de pancadaria lembram uma coreografia cinematográfica muito bem executada: a velocidade da cena diminui, a câmera dá um close na ação e o herói faz uma acrobacia impressionante antes de executar seu inimigo com a espada – tudo em tempo real. A palavra que vem à cabeça é: impressionante, mas a que sai da boca é um palavrão dos mais altos!

Nas areias do tempo

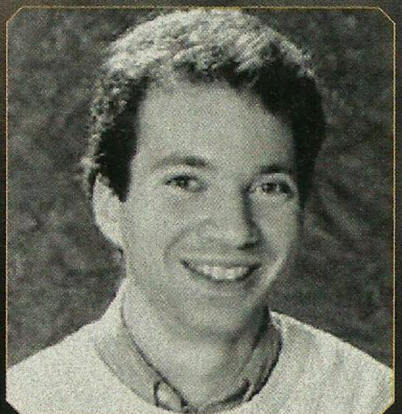
Desenvolvido pelo estúdio da Ubi Soft em Montreal, Canadá (mesmo local onde foi criado o não menos surpreendente **Tom Clancy's Splinter Cell**), **The Sands of Time** é uma verdadeira obra de arte digital. O roteiro conta uma aventura épica cheia de suspense, reviravoltas e momentos de tensão, como filmes de ação dos melhores. Jordan Mechner concorda: "Minha experiência como diretor e roteirista de cinema me permitiu trazer criatividade e inovação para a equipe e ao próprio jogo. Estou extremamente orgulhoso de o roteiro estar tão bem combinado com o game".

"O tempo é o oceano em uma tempestade", teoriza o príncipe, durante as cenas iniciais de **The Sands of Time**. Como o título revela, o tempo tem um papel essencial no enredo do game. As areias do tempo são um elemento mágico que, além de dar ao seu portador o poder de controlar a passagem do tempo, transformam em monstros sanguinários aqueles com os quais entram em contato. Munido de uma adaga mágica (que o impede de ser enfeitiçado), o príncipe precisa recuperar todos os vestígios de areia mágica para restabelecer a paz na região. À medida que derrota os seres possuídos, o herói pode, com a adaga, extrair a areia mágica de seus corpos.

O príncipe sofre diversas alterações durante o game: no início, seu uniforme está intacto. No final do jogo, só sobram trapos

Entrevista

Jordan Mechner



Nascido em Nova York, o designer Jordan Mechner criou seu primeiro game aos 24 anos: Karateka tornou-se um dos títulos mais populares de sua época e deu subsídio para ele investir em um projeto mais ambicioso, que tomaria quase cinco anos de sua vida. Hoje, Prince of Persia (fotos abaixo) é considerado um dos games mais importantes da história, ganhou diversos prêmios e foi lançado em mais de 20 formatos diferentes. Mechner deu um tempo na vida de cineasta independente para assinar o roteiro e a co-produção de The Sands of Time. Ele falou direto de Montreal, com exclusividade, para a Nintendo World.

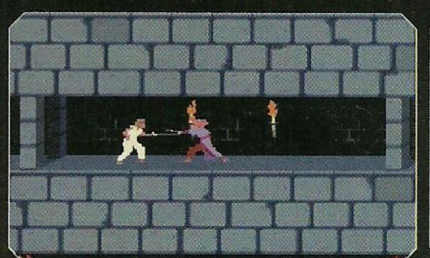
Quem teve a idéia de revitalizar a série Prince of Persia? De cara, o que você achou disso?
A Ubi Soft me contatou em 2001 com a proposta de fazer um novo Prince of Persia. Eles achavam – como eu – que a versão anterior para PC (**Prince of Persia 3D**, de 1999) não alcançou todo o potencial que a marca teria se a tecnologia atual fosse usada. E eles tinham uma equipe em seu estúdio em Montreal com idéias bem fundamentadas e específicas sobre o que poderia ser feito. (O produtor) Yannis Mallat me convidou para ver um esboço do tipo de jogo que eles visionavam. Me convenceram na hora! Eu estava trabalhando com filmes desde meu último jogo, **The Last Express** (jogo de aventura, de 1997), e esse projeto me fez ficar novamente empolgado com games. Achei que estávamos seguindo a mesma linha original e que a equipe tinha talento e paixão para alcançar algo especial.

Como a experiência com o primeiro game o ajudou em The Sands of Time?
Criação de games é algo que só se aprende fazendo. Você descobre da pior maneira o que funciona ou não, tanto em termos de visual final quanto o melhor processo para atingi-lo. Essas lições são inestimáveis e ficam para o resto da vida. Nos últimos 15 anos, as equipes de desenvolvimento de games cresceram, seus orçamentos ficaram maiores e a tecnologia ficou muito mais sofisticada. Mas os desafios e armadilhas são os mesmos daquela época.

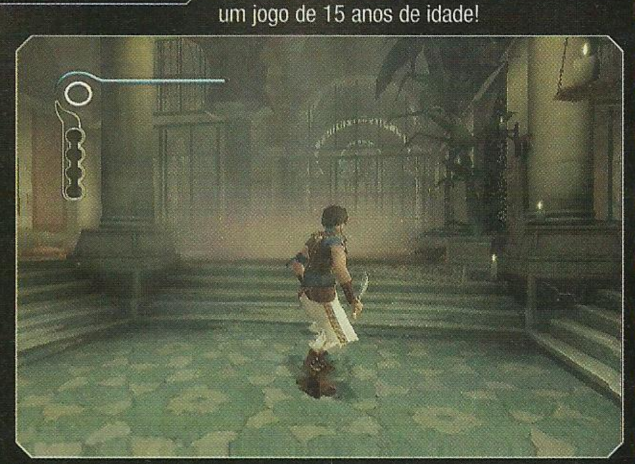
Quais os principais aspectos do game original você fez questão de manter intactos no novo game?
Para mim, a chave do sucesso de **Prince of Persia** é sua jogabilidade simples ligada a um personagem complexo, profundo e totalmente animado. Há o senso de controle total, no qual você e o personagem são um só, de modo que você pode executar esses lindos movimentos acrobáticos com um timing perfeito. Além disso, o príncipe sempre foi um tipo diferente de herói. Ele é ágil, corajoso, habilidoso, mas nunca é sanguinário ou violento sem razão. Se ele puder enganar os inimigos em vez enfrentá-los, é isso que ele vai preferir fazer. O problema é que ele sempre se mete em situações nas quais é obrigado a lutar para sobreviver... (risos).

Qual a diferença principal de se projetar um game no final dos anos 80 e hoje em dia?
Naquele tempo, tudo o que você precisava era de um computador. Hoje, os jogos são criados por equipes de 40 pessoas com habilidades especializadas e orçamentos de mi-lhões de dólares. Isso traz mais emoção e camaradagem à coisa, mas também aumenta muito a pressão. É como se fosse a diferença entre escrever um romance antes e fazer um filme agora.

Prince of Persia já faz parte da história dos videogames. Quando você o criou, tinha idéia de que se tornaria um clássico?
Naquele tempo, games eram algo muito novo para qualquer um sentir nostalgia por eles. Eu nem imaginava que os videogames ainda existiriam em 2003... quanto mais que alguém se lembraria de um jogo de 15 anos de idade!







Além de caprichar na movimentação do herói, a Ubi Soft deu atenção muito especial ao nível de detalhamento dos cenários

É esse material armazenado que torna possível o elemento mais surpreendente de **The Sands of Time**: durante o game, o jogador tem o poder de apagar o passado, mudar o futuro e congelar o presente, tudo em tempo real e com variações ilimitadas. Para exemplificar: se o seu personagem errar um salto e cair em um poço sem fundo, o que fazer? Começar de novo? Neste game, não. Se seu tanque de areia estiver cheio, é só segurar o botão L e usar o direcional para voltar até o momento anterior à queda. A cena retorna até o ponto desejado, como se o jogador pressionasse a tecla Rewind de um videocassete. O efeito torna-se mais absurdo quando lembramos que o GameCube não possui um disco rígido para armazenar essas informações (veja a explicação na entrevista com Yannis Mallat). Sem dúvida, esse é o aspecto mais inovador do game, e é provável que será bastante copiado em jogos futuros. E você se lembra do primeiro **Prince of Persia**, no qual seu objetivo era salvar a princesa indefesa? No novo game, a história é bem diferente. Farah é uma das personagens principais e anda lado a lado com o herói em grande parte do game, seja lutando ao seu lado contra os inimigos, seja abrindo o caminho. Somente com a sua ajuda é possível atravessar certas fases: em alguns momentos, é ela quem abrirá as portas ou acionará as alavancas. Se Farah é uma aliada ou uma inimiga rancorosa, só iremos descobrir no inesperado desfecho. Para não perder a graça, paramos por aqui com os detalhes. O jeito é aguardar o lançamento e comprovar, você mesmo, todas as surpresas de uma das maiores aventuras já criadas nos videogames. Será que é cedo demais para eleger este o game do ano? Nós achamos que não.

> **"Nosso herói foi criado de forma a interagir com o ambiente usando suas habilidades acrobáticas. Se você consegue enxergar o objeto, então pode interagir com ele. Isso inclui paredes, cordas, mastros e beiradas."**
> **Simon Tremblay, artista principal de The Sands of Time**









Farah é muito mais que um corpinho bonito em The Sands of Time: durante o game, ela é parte essencial das missões do príncipe

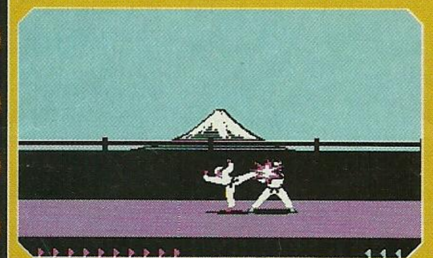
Revolução caseira

Por Alexandre Matias

Em 1989, Prince of Persia representou o "próximo grande passo" nos jogos eletrônicos

Quando o Grand Vizier Jaffar seqüestrou a princesa da Pérsia e jogou seu príncipe num porão, mal sabia ele que estava entrando para a história dos videogames. Lançado em 1989, **Prince of Persia** poderia ser considerado um marco dos jogos eletrônicos apenas por devolver os games para o computador. Depois de duas fases de consoles imbatíveis (primeiro o Atari, depois, a família Nintendo) e um período de revitalização dos Arcades, o computador não freqüentava mais o topo da indústria do entretenimento eletrônico. Com dois milhões de cópias vendidas só no ano de lançamento (1989), **PoP** já teria seu lugar na história por voltar as atenções e os joysticks da molecada de volta ao PC.

Mas isso foi uma conseqüência. Criado por Jordan Merchner, que também desenvolveu o clássico **Karateka**, em 1986 (no qual aprendeu a importância de seqüências dramáticas para aumentar o interesse na história), o jogo foi o primeiro a reunir três estilos em um mesmo programa: o formato plataforma (Side-Scrolling, como os pioneiros **Mario** e **Pitfall**), ação e quebra-cabeças lógicos. Foi o primeiro também no qual ganhar pontos não importava, graças à sua ameaçadora (e curta) hora de duração, em contagem regressiva. Com isso, foi o primeiro a introduzir o medidor de energia (a Health Bar) em um jogo de ação. Assim, o jogador perdia de acordo com as condições de saúde do príncipe. Mas seu grande trunfo eram suas impressionantes cenas de ação, que eram de um realismo absurdo para época – chutes, quedas, golpes, saltos e brigas de sabre não pareciam em nada com os movimentos quadrados dos videogames de então. A solução de Merchner aconteceu em família (como a trilha sonora, composta por seu pai): o programador filmou o irmão fazendo esses movimentos e, depois, com uma paciência psicótica, rastreou frame por frame para o computador, fazendo, artesanalmente, o que os programas de hoje fazem com um simples comando. Essa técnica é conhecida como rotoscopia e jamais havia sido usada em um videogame. Mas valeu a pena: não é à toa que o jogo, influência descarada em diversos sucessos recentes, continua com a bola toda.



Karateka e Prince of Persia: exemplos da genialidade de Jordan Mechner

Entrevista
Yannis Mallat



O produtor de The Sands of Time falou, com exclusividade, à NW sobre a fidelidade ao game original, a pressão após a E3 e "as cortinas de Splinter Cell". Confira os melhores momentos do papo.

Quais aspectos do jogo original foram mais difíceis de introduzir em The Sands of Time?
Identificamos três fatores com os quais tínhamos que nos preocupar para respeitar a marca **Prince of Persia**. O número um é a fluidez dos movimentos do príncipe. Queríamos fazer o personagem mais perfeito e animado já criado em um game de ação. Isso não foi difícil, mas levou tempo e exigiu dedicação. Não fizemos captura de movimentos: esse método pode lhe oferecer incríveis animações, dependendo do talento que for "capturado" (Jackie Chan, por exemplo), mas fica difícil juntar todos os ciclos na hora de conectar as animações ao game. Então, fizemos do jeito difícil: criamos mais de 800 animações para o príncipe, para que suas mudanças de comportamento acontecessem naturalmente.
Em segundo lugar, há o design de fases do game. Em 1989, Jordan (Mechner) criou uma obra-prima no estilo. Agora, estamos falando de 3D real. E queríamos que essa terceira dimensão fizesse parte dos desafios do jogo. As fases eram divertidas de se construir, de testar e de serem jogadas. Devido ao gigantesco número de movimentos do príncipe, tudo tinha que ser cuidadosamente testado muitas vezes.
Por último, há o sistema de combate. Lembra as cenas de luta em **Prince of Persia 1** e **2**? Simples, intensas e divertidas. Defender, atacar, defender... alguns golpes, e você estava morto! Queríamos manter esse nível de intensidade, adicionando algo especial: movimentos acrobáticos incríveis em lutas com vários inimigos ao mesmo tempo, desta vez, em 3D real.

Parece que houve uma preocupação especial em fazer os movimentos do herói parecerem bem reais.
Já que o personagem original tinha habilidades muito realistas, decidimos seguir para a mesma direção, mas dando uma "exagerada". Em 2001, estávamos impressionados com o filme **O Tigre e o Dragão** – não só por causa dos movimentos incríveis, mas pela maneira como foram adaptados à história. Todos os movimentos são impossíveis de serem feitos na vida real, mas a maneira como foram mostrados fazem com que "pareçam" plausíveis. Era o que queríamos fazer. Por exemplo, o príncipe é capaz de andar pelas paredes por mais de nove metros. Isso é impossível, mas, no jogo, parece bem natural.

Como funciona o sistema de Rewind, tecnicamente falando?
Para mim, essa é a grande revolução tecnológica que **The Sands of Time** traz aos games.
Os jogadores lembrarão do game por muitos motivos, mas é esse que virá à cabeça primeiro. Não só porque é novo, mas porque é um elemento que se encaixa ao enredo e ao jogo em si. Tivemos a chance de identificar esse conceito bem no começo do projeto, para criarmos tudo com perfeição e ter certeza de que tudo funcionaria bem. Primeiro, o jogo não é "gravado". Não teríamos memória suficiente para guardar as informações que precisaríamos. Além disso, a idéia teria que ser possível sem o uso de um hard drive. O que fizemos foi guardar posições de diversos elementos e objetos na memória, o tempo todo, de modo que sempre tivéssemos acesso aos últimos dez segundos de jogo. Quando o jogador pressiona o botão correto, nós "chamamos" de volta o posicionamento dos objetos (incluindo o príncipe, é claro) os quais reproduzimos, graças a um logaritmo bastante eficiente. Os designers criaram a idéia conceitual. Daí, um dos engenheiros falou: "Adoraria tentar fazer isso". Esse feito aconteceu bem no início do projeto. Temos um protótipo do game criado em março de 2002, no qual esse elemento já funcionava, enquanto outras partes ainda estavam no começo do desenvolvimento.

Qual é a história por trás das cortinas de Splinter Cell?
Foi engraçado. Ambos os games tinham períodos de desenvolvimento que coincidiam. Tudo começou quando decidimos que teríamos cordas em **Prince of Persia**. Mas queríamos as melhores cordas já vistas, com todos os movimentos reais. Em 2002, desenvolvemos essa incrível corda animada. Já que aqui no estúdio de Montreal nós compartilhamos tecnologias entre as equipes, o pessoal de **Splinter Cell** pediu: "ei, podemos pegar esta corda?". Era uma sexta-feira. Na segunda, eles haviam criado cortinas a partir daquela corda. Foi simples, afinal, uma cortina nada mais é do que diversas cordas costuradas umas nas outras (risos). Quando as vimos, pedimos: "ei, podemos pegar essas cortinas?".

É muito grande a expectativa sobre o game desde a aparição na E3. Isso aumentou a pressão para realizar um trabalho perfeito?
Pode acreditar. Antes da E3, tínhamos a dupla pressão de apresentar o melhor game possível. Dupla porque, de um lado, a equipe e eu queríamos criar uma obra-prima. Ao mesmo tempo, sabíamos que quando você recria um game famoso – especialmente um que sofreu muito em sua última aparição, como é o caso de **PoP** –, não se pode falhar. O preço disso seria enterrar a marca para sempre. Daí, veio a E3 e, de repente, os holofotes estão sobre nós. Isso aumenta muito a pressão. Sabíamos que o game passaria a ser mais do que aguardado.

Quais outros games serviram de inspiração?
Boa pergunta. Jogamos um montão de games durante a concepção e a pré-produção. O estilo e o design de fases foi muito inspirado em **Zelda**. Tenho certeza de que os jogadores vão reconhecer essa filosofia no game.



Mega Promoção Dia das Crianças

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA.

Preços que você nunca viu. Confira !



Metal Gear + Game Link



Mickey's Speedway + Game Link



Perfect Dark + Game Link



Pica-Pau Racing + Game Link



Pokémon Puzzle Challenge + Game Link

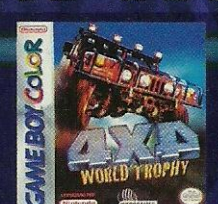


Tony Hawk's Pro Skater + Game Link

Consulte outros títulos.



24 Horas de Le Mans



4X4 World Trophy



The Little Mermaid II Pinball Frenzy



Dragon Ball Z Legendary Super Warriors



Driver



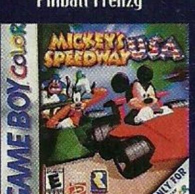
Game & Watch Gallery 3



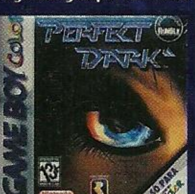
MAt Hofman's Pro BMX



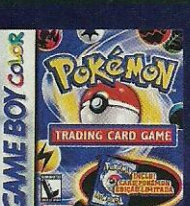
Metal Gear Solid



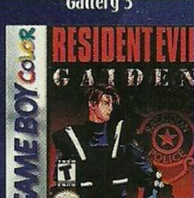
Mickey's Speedway USA



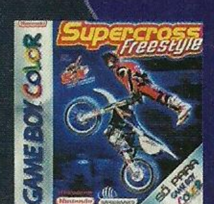
Perfect Dark



Pokémon Trading Card Game



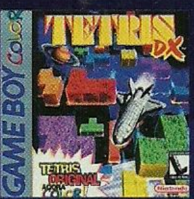
Resident Evil Gaiden



Supercross Freestyle



Pica-Pau Racing



Tetris DX



Mortal Kombat 4



Bionic Commando



Turok 2

Você encontra estes jogos nos revendedores: AMERICANAS .COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (011) 3032-3326 • LS GAME (011) 228-1913 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • POWERNICK ALPHAVILE (011) 4191-7159 • POWERNICK TAMBORÉ (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM VÍDEO LOCADORA (015) 233-8295 / (015) 224-3581 / (015) 232-3357 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP. ARICANDUVA • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM.BR (011)

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.

NC games

dia das crianças • mega promoção • dia das crianças • mega promoção

Game Boy Color

Jogos Originais de ~~R$ 145,00~~ por **R$ 59,00**



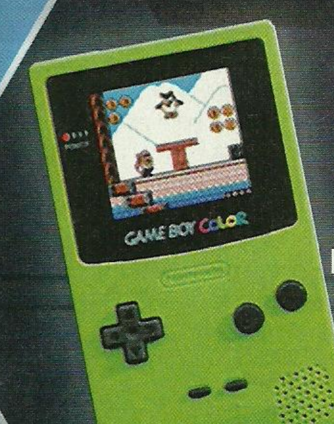
Ultra Pack
R$ 129,00*



Booster Kit
R$ 99,00*



Game Link
R$ 19,00*

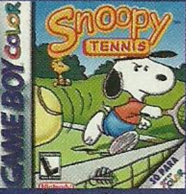


Game Boy Color
R$ 249,00*

* valor sugerido



Looney Tunes Collector Alert!



Snoopy Tennis



The Simpsons Night of the Living Treehouse of Horor

dia das crianças • mega promoção • dia das crianças • mega promoção

Game Boy Color

Jogos Originais de ~~R$ 115,00~~ por **R$ 49,00**

Game Boy Color

ÚLTIMO MÊS DA PROMOÇÃO • ÚLTIMO MÊS DA PROMOÇÃO •

COMPRE AGORA!

Promoção válida até 31/10/03 ou enquanto durar o estoque.

Pagamento em até 3x

Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

(011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI DISK GAMES CAMPINAS (019) 3242-0541 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC (021) 2541-9398 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • (011) 6721-1999 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 3824-8888 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860 **Cadastre sua revenda.**

Ligue agora

11 6236-1157



F-Zero GX

Procurando corridas alucinadas a mais de 2000km/h? Você encontrará no GameCube!

Nos games anteriores da série, ele também aparecia e até tinha destaque. Mas neste novíssimo **F-Zero GX**, Captain Falcon é o cara. O modo Story, por exemplo, é todinho centrado nele. O jogador completa missões e, à medida que avança, assiste a vídeos que revelam bastante do universo do game. Aliás, muita coisa foi mudada no mundo de **F-Zero**: agora, existe um sistema de recompensa que dá pontos ao jogador e esses podem ser trocados por itens, carros e até mesmo capítulos na lojinha do game. As pistas estão mais malucas do que nunca. Em uma delas, corre-se por um cilindro de 360 graus e deve-se ficar rodando para encontrar as plataformas-turbo e ir ainda mais rápido. E "ir mais rápido" é algo que sempre pode acontecer em **F-Zero GX**. Pode acreditar que, se você estiver a 2000 km/h, ainda haverá um jeito de aumentar a velocidade.

Os gráficos são os mais futuristas possíveis, e não houve economia nas cores. E quando se percebe que existem mais 29 corredores na tela, além de você, é de se espantar que a Nintendo (numa bem-vinda parceria com a Amusement Vision) tenha conseguido manter tantos detalhes mesmo com tantas máquinas se movimentando pela tela.

Alguns vão sentir falta das músicas clássicas, mas a trilha sonora pesadona não deixa a peteca cair em nenhum momento. O Multiplayer também está empolgante e a tela pode ser dividida na vertical ou horizontal, dependendo do gosto do cliente. É o **F-Zero** que todos adoramos e com o qual estamos bastante acostumados.

Eduardo Trivella

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Amusement Vision
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4

Aquela velha vontade de pisar fundo está de volta! 9,0

Detonando o Story Mode

Por Fabio Michelin



Tudo o que você precisa saber para vencer as nove missões

O modo principal de **F-Zero GX** é diferente de qualquer opção apresentada anteriormente na série. Aqui, o objetivo é vencer desafios variados e bem cascas-grossas na pele de Captain Falcon (um dos heróis mais canastrões já criados pela Nintendo). Além das missões, a graça é curtir as desventuras de Falcon em uma historinha bacana, cheia de cenas animadas de tirar o fôlego. Todas as fases possuem três níveis de dificuldade (Normal, Hard e Very Hard). Se conseguir detonar cada uma, você é premiado com tickets, peças secretas (no modo Hard) e pilotos para o Arcade **F-Zero AX** (no Very Hard).
Para habilitar uma missão nova, é preciso comprar o acesso a elas com os tickets que você ganha após cada fase concluída. Lembre-se de que você só ganha esses tickets se terminar o desafio por completo. E tem mais: acabar as fases nas dificuldades mais avançadas rendem tickets! Acelere fundo com nossa estratégia das nove missões!

Missão 1 - Captain Falcon Trains

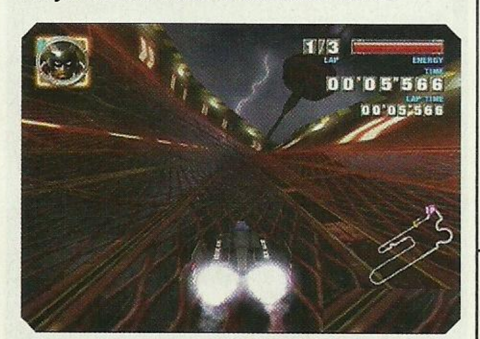
Objetivo: pegar todas as cápsulas no tempo limite
Preço: zero (está disponível no início)



A primeira missão é muito simples: você deverá pegar todas as cápsulas em apenas três voltas. É claro que há um tempo limite diferente para cada nível de dificuldade (80 segundos, no Normal e 60, no Hard e Very Hard). Se você, por acaso, deixar alguma cápsula para trás, não volte para pegá-la. Decore sua localização e procure-a na volta seguinte.

Missão 2 - Goroh: The Vengeful Samurai

Objetivo: derrotar o Samurai Goroh



Preço: 20 tickets
Agora você deverá derrotar Goroh, o samurai vingativo do Fire Stingray. A corrida parece complicada no início, por isso, use a primeira volta para fazer o reconhecimento total da pista. É melhor deixá-lo correr na sua frente durante a maior parte da corrida: isso torna mais fácil desviar das pedras que caem o tempo todo. Procure os locais que facilitam os saltos de pulo, decore suas localizações e utilize-os a seu favor. Esforce-se para não capotar quando estiver no ar!

Missão 3 - High Stakes in Mute City

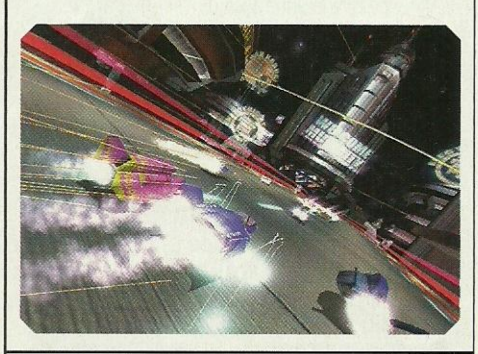
Objetivo: vencer a corrida
Preço: 25 tickets



Aqui, a missão é vencer em Mute City, um local de que velhos fãs devem se lembrar bem. Antes da corrida, não deixe de colocar a opção Top Speed no máximo. O circuito é bastante traiçoeiro e há muitos pulos escondidos nas curvas que podem jogá-lo para fora da pista. Na primeira volta, tente decorar as localizações das rampas. Depois, trace um caminho mais eficiente pelas curvas. Já que são muito fechadas, você deverá usar o botão L e R para conseguir contorná-las. Sempre faça esses traçados por dentro: além de ser mais fácil, você ainda ganha velocidade.

Missão 4 - Challenge of the Bloody Chain

Objetivo: destruir a nave de M. Chain
Preço: 35 tickets
O objetivo aqui é destruir todos os adversários – principalmente o líder, Michael Chain – e terminar a corrida dentro do tempo limite. Para acertá--los, use o botão Z. Tente atacar quando estiver em meio a vários competidores, para fazer combos e economizar tempo. Quando for regular seu carro, selecione a velocidade no nível máximo (não é preciso ter muita aceleração nesta missão). Evite exagerar no turbo para economizar energia. Lembre-se: que a cada carro destruído, o game lhe dará um pouco de energia a você. Evite, também bater nas paredes, para não perder tempo. Tente ultrapassar Chain no final e gire quando ele estiver mais próximo. Ele é mais vulnerável se for atacado pela frente.



Missão 5 - Save Jody!

Objetivo: escapar da usina antes da explosão
Preço: 50 tickets

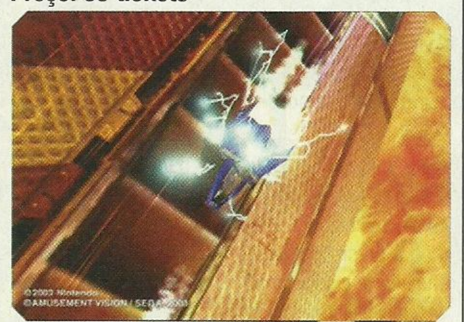


Você deverá escapar de uma usina em chamas antes que ela vá pelos ares. Memorize os obstáculos. Preste muita atenção ao caminho e tente decorá-lo, na base da "tentativa e erro".

Há vários tipos de barreiras, como carros, muros, pedras, postes... Outras dicas: evite usar o turbo freqüentemente (correr feito um louco não irá ajudar) e fique de olho nos tambores de energia que estão espalhados pelo cenário.

Missão 6 – Black Shadow's Trap

Objetivo: chegar ao final sem diminuir a velocidade para menos que o limite (700 km/h no Normal, 750 no Hard e 800 no Very Hard)
Preço: 55 tickets



Lembra de *Velocidade Máxima*, filmão com o Keanu Reeves? Esta missão é quase idêntica: se você diminuir a velocidade para menos do mínimo permitido (700 km/h, no nível Normal, 750 km/h no Hard e 800 km/h, no Very Hard), seu carro explodirá e você terá de recomeçar tudo outra vez. Tome cuidado nas curvas e evite batidas. Use e abuse dos botões L e R para fazer as curvas em alta velocidade, e não deixe de colocar a câmera na posição mais distante possível. Isso facilitará um pouco o desvio dos obstáculos.

Missão 7 – The F-Zero Grand Prix

Objetivo: vencer a corrida em três (Normal)/quatro (Hard)/cinco voltas (Very Hard)
Preço: 60 tickets



Esta missão parece simples, mas é só na aparência. Você deverá terminar o Grand Prix em primeiro lugar. Para isso, use todas as técnicas aprendidas nas corridas anteriores: ataque os oponentes nas curvas, abuse dos Boosters nas horas certas e, acima de tudo, não bata em nada (minas, lava e outros obstáculos). É isso, ou será quase impossível.

Missão 8 – Secrets of the Champion Belt

Objetivo: derrotar Deathborn
Preço: 65 tickets



Agora você deverá derrotar o Deathborn. E para isso, você deverá chegar em primeiro – e não menos que isso. Fique esperto com os ataques do vilão e tente manter sempre uma distância segura – de preferência, atrás dele. Aproveite o finalzinho para ultrapassá-lo, usando todos os Boosters que você tiver. Uma dica importante: use sempre os Boosters na lava, mas não fique lá por muito tempo (você vai se queimar). Decore também os locais onde há curvas muito bruscas. Outra dica: na primeira volta, não tenha medo de partir para cima das minas explosivas. Elas tiram energia, mas, ao mesmo tempo, dão mais velocidade à sua máquina por um curto período.

Missão 9 – Finale: Enter The Creators

Objetivo: derrotar os "fantasmas"
Preço: 70 tickets

Agora sim, o bicho vai pegar! Você deverá correr contra os produtores do game! Eles estão lá representados pelos seus respectivos Ghosts (fantasmas dos corredores, que executam todo o traçado que ele fez). Nem é preciso dizer que é a missão mais difícil do game, por isso, prepare sua paciência. Será necessário tentar várias vezes até conseguir vencê-los. Mantenha sempre uma fixa: eles são Ghosts, e não corredores. Por isso, agem sempre da mesma maneira, sem variação, não importa o que você faça. Abuse dos ataques, fechadas nas curvas e todos os truques sujos que souber. Depois disso, é correr para o abraço!



Bons tempos aqueles...

Seja hoje ou em 1991, *F-Zero* sempre foi o game mais rápido do mundo

...no Super NES: em 1991, **F-Zero** chegou junto com o novo console 16-bit da Nintendo e deixou o mundo espantado com sua velocidade inigualável, trilha sonora inesquecível e um show de cores e efeitos gráficos inéditos, como Zoom, Rotation e Mode 7.



... no Nintendo 64: em 1998, **F-Zero X** trazia de volta tudo o que o game original tinha de melhor, com ainda mais capricho, pistas e visual. Até 30 carros enchiam as pistas ao mesmo tempo. A velocidade, absurda, superava os 1000 km/h.



... no 64DD: em 2000, a Nintendo lançou a versão Expansion Kit para o finado acessório para N64. Com o "game", era possível criar novas pistas cheias de detalhes e veículos. Como o DD não foi lançado fora do Japão, quase ninguém jogou.



... no Game Boy Advance: em 2001, **F-Zero: Maximum Velocity** trazia toda a adrenalina do Super NES no portátil, com diversas pistas, modos de jogo e uma muito bem-vinda opção para quatro jogadores – em telas separadas, claro.



... no Arcade: este ano, a série faz sua estréia fora dos consoles domésticos. Em **F-Zero AX**, o cockpit balança conforme a ação na tela, a velocidade é ainda mais estonteante e o visual chega a superar o de **GX**. Pena que ainda não há previsão da chegada da máquina ao Brasil.




Terreno acidentado. Clima traiçoeiro. Ajuste seu carro para superar obstáculos e vencer os elementos. E com 2 jogadores na parada, você terá que tomar cuidado com o outro cara.
TOPGEAR RALLY
GAME BOY ADVANCE SP
©2003 Kemco. Licenciado para a Nintendo. ® e o logotipo Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo www.gameboy.com



Final Fantasy Tactics Advance

Aprenda todas as técnicas para cada profissão

Por Eric Araki

Não deu outra: bastou **Final Fantasy** estrear no Game Boy Advance para se tornar o campeão de dúvidas entre os leitores. Para não deixar você na mão, preparamos um guia rápido que explica tudo sobre o Skill System, a principal pedra no sapato dos jogadores deste RPG. Quais as técnicas para cada profissão? É o que você descobre agora.



Compreendendo o Skill System

Em **FFTA**, algumas armas permitem que você use habilidades especiais, as chamadas Skills. Para usá-las sem ter a arma equipada, você precisa aprender a técnica pelo Skill System. Na tela de habilidades do jogo, há uma barrinha vazia ao lado de cada habilidade. A cada batalha vencida, você receberá Ability Points que enchem as barrinhas. Quando ela se completar, você terá aprendido a técnica e poderá utilizá-la, mesmo sem estar usando a arma certa.

Técnicas para todos os gostos

Existem quatro tipos de técnica em **FF Tactics Advance**:

Ability Skill (A): são as habilidades de ataque, defesa ou magia de cada Job (profissão). Você pode usá-las em qualquer momento de seu turno.
Support Skill (S): permitem que diversos efeitos atuem sobre o usuário. Algumas permitem que você equipe certos tipos de armas independente da classe, outras, aumentam o poder de ataque mágico, e assim por diante.
Reaction Skills (R): se a unidade sofrer um determinado efeito, ela reagirá com esta Skill. A Counter, por exemplo, permite que você ataque automaticamente se for atingido por um golpe normal.
Combo Skills (C): são os poderosos ataques em conjunto. Quando você selecionar a opção Combo, todas as unidades que possuem um Combo equipado (e que possam participar do ataque) brilharão. Este ataque consome todos os JPs (Judge Points) da unidade que inicia o Combo. O dano varia de acordo com a quantidade de JPs gastos e de atacantes envolvidos.

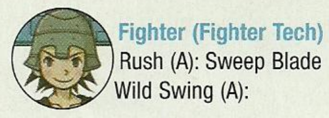
As habilidades

Confira aqui a listagem dos equipamentos que mostram as técnicas para as respectivas profissões. Note que certas armas e equipamentos ensinam diferentes habilidades para profissões específicas, enquanto algumas Skills podem ser aprendidas a partir de diferentes equipamentos.

Soldier (Battle Tech)
First Aid (A): Short Sword
Powerbreak (A): Barong
Mindbreak (A): Buster Sword
Magicbreak (A): Ancient Sword
Speedbreak (A): Silver Sword
Mug (A): Diamond Sword
Provoque (A): Blood Sword
Sensor (A): Burglar Sword
Monkey Grip (S): Vigilante
Shieldbearer (S): Bronze Shield/Opal Shield
Combat Combo (C): Mythril Sword



Paladin (Chivalry)
Nurse (A): Defender
Defense (A): Lionheart
Cover (A): Save The Queen
Subdue (A): Ancient Sword
Drop Weapon (A): Ragnarok
Parley (A): Barong
Saint Cross (A): Arch Sword
Holy Blade (A): Excalibur
Reflex (R): Genji Armor
Weapon Defence + (S): Diamond Armor
Knight Combo (C): Mythril Band



Fighter (Fighter Tech)
Rush (A): Sweep Blade
Wild Swing (A): Ogun Blade
Beatdown (A): Shadow Blade
Blitz (A): Sun Blade
Air Render (A): Atmos Blade
Far Fist (A): Kwigon Blade
Air Blast (A): Air Blade
Backdraft (A): Flametongue
Bone Crusher (R): Ninja Gear
Strike Back (R): Wygar
Double Hand (S): Venus Blade
Fight Combo (C): Mythril Blade



Thief (Steal)

Steal - Armour (A): Rondell Dagger
Steal – Shield (A): Scramasax
Steal – Accessory(A): Jambiya
Steal – Helmet (A): Kard
Steal – Weapon (A): Sword Breaker
Steal – Gil (A): Jack Knife
Steal – EXP (A): Khukuri
Steal – JP (A): Orichalcum
Steal – Ability (A): Cinquedea
Counter (R): Brigandine
Maintenance (S): Adaman Vest
Thief Combo (C): Mythril Knife



Ninja (Ninja Skill)

Throw (A): Ninja Knife
Wood Veil (A): Kotetsu
Fire Veil (A): Ashura
Earth Veil (A): Osafune
Metal Veil (A): Kikuichimonji
Water Veil (A): Murasame
Unspell (A): Heaven Cloud
Oblivion (A): Masamune
laste Haste (R): Ninja Gear
Double Swords (S): Nosada
Ninja Combo (C): Mythil Epee



White Mage (White Magic)

Cure (A): White Staff
Cura (A): Cure Staff
Curaga (A): Spring Staff
Esuna (A): Pure Staff
Life (A): Bless Staff
Full-Life (A): Nirvana Staff
Auto-Life (A): Cheer Staff
Shell (A): Judge Staff
Protect (A): Guard Staff
Turbo MP (S): White Robe
White Combo (C): Mythril Staff



Black Mage (Black Magic)

Fire (A): Rod
Fira (A): Firewheel Rod
Firaga (A): Flame Rod
Thunder (A): Rod
Thundara (A): Thunder Rod
Thundaga (A): Thor Rod
Blizzard (A): Rod
Blizzara (A): Sleet Rod
Blizzaga (A): Chill Rod
Return Magic (R): Black Robe
Geomancy (S): Sage Robe
Black Combo (C): Mythril Rod



Illusionist (Phantasm Skill)

Prominence (A): Firewheel Rod
Tempest (A): Thunder Rod
Freeze Blink (A): Sleet Rod
Star Cross (A): Princess Rod
Stardust (A): Stardust Rod
Deluge (A): Chill Rod
Soil Evidence (A): Terre Rod
Wild Tornado (A): Thor Rod
Absorb MP (R): Light Robe
Half MP (S): Lordly Robe
Spell Combo (C): Mythril Rod



Blue Mage (Blue Magic)

Goblin Punch (A): Goblin
Magic Hammer (A): Red Cap
Acid (A): Jelly, Flan, Cream
Blow Up (A): Bomb, Grenade
Mighty Guard (A): Icedrake
Guard Off (A): Firewyrm
Dragon Force (A): Thunderdrake
Night (A): Lilith
Twister (A): Lamia
Lv3 Def-Less (A): Antlion, Jawbreaker
Poison Claw (A): Red Panther
Haste Break (A): Coeurl
Bad Breath (A): Malboro, Big Malboro
Stare (A): Floateye
Roulette (A): Ahriman
Drain Touch (A): Zombie
Lv? S-Flare (A): Vampire
White Wind (A): Sprite
Angel's Whisper (A): Titania
Matra Magic (A): Toughskin
Damage > MP (R): Judo Uniform
Learning (S): Blue Saber
Immunity (S): Survival Vest
Blue Combo (C): Mythril Saber
Obs.: as Blue Magics não são aprendidas por armas. Para aprendê-las, você precisa receber o golpe do respectivo inimigo e sobreviver.



Archer (Aim)

Boost (A): Longbow
Aim: Legs (A): Thorn Bow
Aim: Arm (A): Nail Bow
Cupid (A): Artemis Bow
Burial (A): Silver Bow
Take Aim (A): Yoichi Bow
Faster (A): Perseus Bow
Blackout (A): Char Bow
Block Arrows (R): Green Beret
Concentrate (S): Target Bow
Bow Combo (C): Mythril Bow



Hunter (Hunt)

Sonic Boom (A): Cranequin
Oust (A): Windslash Bow
Advice (A): Twin Bow
Aim: Vitals (A): Fey Bow
Hunting (A): Hunt Bow
Addle (A): Master Bow
Ultima Shot (A): Seventh Heaven
Sidewinder (A): Hades Bow
Capture (A): Ranger Bow
Auto-Regen (R): Gaia Gear
Weapon Attack + (S): Nike Bow
Hunt Combo (C): Mythril Shot



Warrior (Battle Tech)

First Aid (A): Shortsword
Power Break (A): Samson Sword
Mind Break (A): Buster Sword
Magic Break (A): Falchion
Speed Break (A): Silver Sword
Body Slam (A): Striborg
Greased Bolt (A): Gale Sword
Downsize (A): Restorer
Shield Bearer (S): Bronze Shield/Opal Shiel
Monkey Grip (S): Claymore
Combat Combo (C): Mythril Sword



Dragoon (Dragon Tech)

Jump (A): Javelin
Lancet (A): Restorer
Wyrmtamer (A): Buster Sword
Fire Breath (A): Lava Spear
Bolt Breath (A): Gae Bolg
Ice Breath (A): Ice Lance
Wyrm Killer (A): Blood Sword
Bangaa Cry (A): Dragon Whisker
Dragonheart (R): Vitanova
Dragon Combo (C): Mythril Spear



Defender (Safeguard)

Tremor (A): El Cid Sword
Meltdown (A): Vajra
Defense (A): Lionheart
Drop Weapon (A): Ragnarok
Hibernate (A): Defender
Mow Down (A): Striborg
Aura (A): Lohengrin
Expert Guard (A): SavetheQueen
Last Berserk (R): Predator
Weapon Defence + (S) Diamond Armor
Defend Combo (C): Mythril Brand



Gladiator (Magic Sword)

Rush (A): Sweep Blade
Beatdown (A): Shadow Blade
Blitz (A): Sun Blade
Wild Swing (A): Ogun Blade
Fire Sword (A): Flametongue
Bolt Sword (A): Air Blade
Ice Sword (A): Icebrand
Ultima Sword (A): Materia Blade
Strike Back (R): Wygar
Doublehand (S): Venus Blade
Sword Combo (C): Mythril Blade



White Monk (Monk Tech)

Whirlwind (A): Hard Knuckles
Air Render (A): Kaiser Knuckles
Earth Render (A): Tiger Fangs
Far Fist (A): Godhand
Chakra (A): Cat Claws
Revive (A): Survivor
Exorcise (A): Rising Sun
Holy Sign (A): White Fangs
Reflex (R): Mirage Vest
Counter (R): Brigandine
Monk Combo (C): Mythril Claws



Bishop (Prayer)

Cura (A): Cure Staff
Dispel (A): Bless Staff
Holy (A): Nirvana Staff
Barrier (A): Garnet Staff
Judge (A): Cheer Staff
Water (A): Spring Staff
Aero (A): Judge Staff
Break (A): Snake Staff
Return Magic (R): Black Robe
Half MP (S): Light Robe
Pray Combo (C): Mythril Staff





Templar (Sacred Tech)

Astra (A): Save The Queen
War Cry (A): Javelin
Rasp (A): Apocalypse
Cheer (A): Partisan
Silence (A): Ragnarok
Soul Sphere (A): Arch Sword
Haste (A): Lohengrin
Lifebreak (A): Kain's Lance
Bonecrusher (R): Carabini Mail
Weapon Attack + (S): Trident
Sacred Combo (C): Mythril Brand



Time Mage (Time Magic)

Haste (A): Firewheel
Quicken (A): Thor Rod
Slow (A): Terre Rod
Reflect (A): Thunder Rod
Stop (A): Chill Rod
Silence (A): Sleet Rod
Quarter (A): Force Rod
Demi (A): Stardust Rod
Last Quicken (R): Lordly Robe
Time Combo (C): Mythril Rod



Alchemist (Alchemy Skill)

Astra (A): Sage Croiser
Death (A): Life Croiser
Meteor (A): Scorpion Tail
Rasp (A): Energy Mace
Flare (A): Lotus Mace
Poison (A): Druid Mace
Toad (A): Mandragora
Magical Pow + (S): Morning Star
Maintenance (S): Adaman Vest
Gold Combo (C): Mythril Mace



Beastmaster (Control)

Goblin (A): Demon Bell/War Trumpet
Pudding (A): Demon Bell/Glass Bell
Bomb (A): Demon Bell/Aona Flute
Dragon (A): Earth Bell
Lamia (A): Glass Bell
Bug (A): Fairy Harp
Tonberry (A): Blood Strings
Panther (A): War Trumpet
Marlboro (A): Aona Flute
Floateye (A): Black Quena
Undead (A): Black Quena
Fairy (A): Fairy Harp
Rock Beast (A): Conch Shell
Last Haste (R): Ninja Gear
Immunity (S): Survival Vest
Beast Combo (C): Mythil Bell



Morpher (Morph)

Goblin (A): Goblin Soul
Flan (A): Flan Soul
Bomb (A): Bomb Soul
Dragon (A): Dragon Soul
Lamia (A): Lamia Soul
Bug (A): Bug Soul
Panther (A): Panther Soul
Malboro (A): Malboro Soul
Floateye (A): Eye Soul
Damage > MP (R): Judo Uniform
Morph Combo (C): Mythril Soul
Obs.: as armas dos Morphers são as Souls. Você só consegue esses espíritos depois de capturar o respectivo monstro com a habilidade Capture dos Hunters.



Sage (Sagacity Skill)

Drain (A): Energy Mace
Blind (A): Druid Mace
Water (A): Battle Mace
Aero (A): Battle Mace
Raise (A): Life Croiser
Giga Flare (A): Lotus Mace
Bio (A): Mandragora
Ultima Blow (A): Zeus Mace
Reflex (R): Mirage Vest
Shieldbearer (S): Round Shot
Weapon Def + (S): Dark Gear
Wise Combo (C): Mythril Mace



Fencer (Lunge Tech)

Swarmstrike (A): Stinger
Shadowstick (A): Silver Rapier
CheckMate (A): Gupti Aga
Featherblow (A): Estoc
Swallow Tail (A): Djiin Flyssa
Mana Strike (A): Magemasher
Piercethrough (A): Flamberge
Night Hawk (A): Joyeuse
Relfex (R): Mirage Vest
Shield Bearer (S): Bronze Shield/Round Shield
Lunge Combo (C): Mythril Rapier



Elementalist (Spirit Magic)

Fire Whip (A): Scarlette
Earth Heal (A): Fleuret
White Flame (A): Flamberge
Shinning Air (A): Djinn Flyssa
Evil Gaze (A): Joyeuse
Heavy Dust (A): Estoc
Sliprain (A): Silver Rapier
Elemental Shift (A): Epeprism
Absorb MP (R): Lordly Robe
Spirit Combo (C): Mythril Rapier



Red Mage (Red Magic)

Barrier (A): Mage Masher
Fire (A): Scarlette
Thunder (A): Stinger
Blizzard (A): Flamberge
Cure (A): Fleuret
Sleep (A): Estoc
Poison (A): Silver Rapier
Doublecast (A): Madu
Catch (R): Chain Plate
Magical Power + (S): Colichemarde
Red Combo (C): Mythril Rapier



Summoner (Summon Magic)

Unicorn (A): Pure Staff
Ifrit (A): Guard Staff
Ramuh (A): Judge Staff
Shiva (A): Snake Staff
Kirin (A): Cure Staff
Carbuncle (A): Garnet Staff
Phoenix (A): Nirvana Staff
Madeen (A): Cheer Staff
Half MP (S): Light Robe
Summon Combo (C): Mythril Staff



Assassin (Corner)

Shadowbind (A): Fey Bow
Last Breath (A): Petalchaser
Aphonia (A): Murasame
Nightmare (A): Kikuichimonji
Ague (A): Ranger Bow
Rockseal (A): Kotetsu
Oblivion (A): Masamune
Ultima Masher (A): Zanmato
Return Fire (R): Power Sash
Killer Combo (C): Mythril Epee



Sniper (Sharpshoot)

Doubleshot (A): Twin Bow
Beso Toxico (A): Cranequin
Death Sickle (A): Hades Bow
Conceal (A): Windslash Bow
Doom Archer (A): Max's Oathbow
Aim: Armour (A): Fey Bow
Aim: Weapon (A): Master Bow
Aim: Wallet (A): Hunt Bow
Auto-Regen (R): Gaia Gear
Sniper Combo (C): Mythril Shot



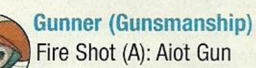
Animist (Call)

Sheep Count (A): Glass Bell
100% Wool (A): Earth Bell
Cuisine (A): Heal Chime
Tail Wag (A): Fairy Harp
Chocobo Rush (A): Satyr Flute
Frogsong (A): Aona Flute
Friend (A): Blood Strings
Catnip (A): War Trumpet
Block Arrows (R): Green Beret
Animal Combo (C): Mythril Bell



Mog Knight (Charge)

Mog Attack (A): Flametongue
Mog Guard (A): Kwigon Blade
Mog Lance (A): Atmos Lance
Mog Rush (A): Shadow Blade
Mog Shield (A): Pearl Blade
Mog Peek (A): Paraiba Blade
Mog Aid (A): Icebrand
Ultima Charge (A): Materia Blade
Last Haste (R): Gold Armor
Shield Bearer (S): Round Shield/Opal Shield
Charge Combo (C): Mythril Blade



Gunner (Gunsmanship)

Fire Shot (A): Aiot Gun
Bolt Shot (A): Riot Gun
Blizzard Shot (A): Giot Gun
Confuse Shot (A): Chaos Rifle
Charm Shot (A): Peacemaker
Blind Shot (A): Silver Cannon
Silenshot (A): Lost Gun
Stop Shot (A): Outsider
Concentrate (S): Longbarrel
Gun Combo (C): Mythril Gun



Juggler (Stunt)

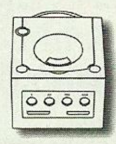
Hurl (A): Kris Knife
Ring (A): Rondell Dagger
Firebomb (A): Khukuri
Ball (A): Scramasax
Dagger (A): Jambiya
Smile (A): Orichalcum
Gil Toss (A): Jack Knife
Catch (R): Chain Plate
Return Fire (R): Power Sash
Juggle Combo (C): Mythril Knife



Gadgetter (Pandora)

Red Spring (A): Rising Sun
Blue Screw (A): White Fangs
Green Gear (A): Sick Knuckles
Silver Disc (A): Hard Knuckles
Gold Battery (A): Cat Claws
Black Ingot (A): Death Claws
Chroma Gem (A): Dream Claws
Yellow Spring (A): Survivor
Auto-Regen (R): Gaia Gear
Damage > MP (R): Judo uniform
Pandora Combo (C): Mythril Claws
Obs.: todas as Skills de Gadgeteer funcionam aleatoriamente contra todos os oponentes ou contra todos os aliados.


MACH SPEED
SLOW
ZOOM IN
HMD
HENSHIN-A-GO-GO-BABY!
capcom.com/v-joe
VIEWTIFUL JOE™
HMD
Joe era um cara normal, que foi apanhado em um filme maluco e cheio de ação. Com a ajuda de seu herói, Captain Blue, Joe recebe superpoderes que o transformam em Viewtiful Joe, o super-herói mais estiloso que já apareceu nas telas de cinema.
NINTENDO GAMECUBE™
CAPCOM
www.capcom.com/v-joe
©CAPCOM CO., LTD. 2003 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2003. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CAPCOM E O LOGO DA CAPCOM LOGO SÃO MARCAS REGISTRADAS DE CAPCOM CO., LTD. VIEWTIFUL JOE É MARCA REGISTRADA DA CAPCOM CO., LTD. NINTENDO E NINTENDO GAMECUBE SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO.



F-Zero GX



Nova música para a pista Big Blue

Selecione a opção Modo Customization e entre na opção Shop. Nessa tela, digite a seqüência: Z, ←, →, ←, Z, Y, X, Z, ←, →, ←, →, Z, X, Z, X, Z. Um som confirmará que o truque deu certo. Agora, repare que a opção Sounds of Big Blue estará disponível para a compra no Shop. Depois de comprar, vá até a pista Big Blue e pressione L.

Jogue a Diamond Cup e a Master Class

Para habilitar esses novos modos, termine as copas Ruby, Sapphire e Emerald, em primeiro, na dificuldade Expert.



Habilite Dark Schneider

Para liberar esse corredor (e sua nave, a Deathborn), termine o Modo Story.



F-Zero AX em casa

Diversos elementos de **F-Zero AX** (a versão Arcade de **F-Zero**) podem ser disponibilizados na versão caseira. Para tanto, você precisa conectar seu Memory Card a uma máquina de **F-Zero AX** e terminar o game. Se você não tiver acesso a uma máquina dessas, cumpra os objetivos listados para liberar as novas opções. Peças de naves: termine o jogo no Modo Story, na dificuldade Hard.

Pistas da versão AX: vença todos os quatro torneios em primeiro lugar, na dificuldade Master. As pistas estarão disponíveis para você comprar no Shop.

AX Cup: compre todas as pistas da versão AX para habilitar o novo torneio.



Personagens de AX: termine o Modo Story, na dificuldade Very Hard.

Pista Mute City – Sonic Oval: termine a AX Cup em primeiro lugar.



Kirby Air Ride

Habilite os personagens secretos

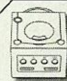


Cumpra as seguintes tarefas para liberar os respectivos personagens secretos:

King Dedede
No City Trial Mode: vença o rei no estágio 24
No Air Ride Mode: vença mil inimigos

Meta-Knight
City Trial e Air Ride Modes: complete 30 minutos de tempo no ar. Lembre-se de que você precisa habilitar o cavaleiro nos diferentes modos, separadamente. Se você liberar o Meta-Knight no Air Ride Mode, ele não estará automaticamente disponível no City Trial, e vice-versa. Você precisa repetir o feito em ambos os modos.





WWE Wrestlemania XIX



Roupas alternativas para os personagens

Na tela de seleção de personagens, pressione e segure o botão R ou L. Selecione seu lutador e mantenha o botão pressionado até a batalha começar.

Habilite o ringue Construction Zone Revenge

Termine todos os estágios da área Construction Zone.

Habilite o ringue Harbor Revenge e Parking Lot Revenge

Termine todos os estágios da área Harbor.

Habilite o ringue Mall Revenge

Termine todos os estágios da área Mall.

Habilite o ringues extras para o modo Revenge

Termine o Modo Revenge.

Habilite o modo de exibição do modo Revenge

Termine o Modo Revenge duas vezes.

Habilite o modo Create a Superstar

No Modo Revenge, vença Vince McMahon, no WrestleMania XIX Hall. Aqui, você poderá selecionar golpes EX Special para seus personagens. Para ativar os EX Specials, pressione os botões L + R + A + B simultaneamente quando as três barras de Special estiverem cheias. Quando estiver brilhando, pressione A e B ao mesmo tempo.

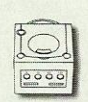
Habilite os chefes

Termine o Modo Revenge. Cada vez que isso for feito, um chefe aleatório será habilitado. Abaixo, está a lista de todos os 20 chefes que podem ser liberados.

1. Agent 001
2. Bartender Bismarck
3. Master Builder
4. Ming Chee
5. Rowdy Smith
6. Agent 002
7. Han Zo Mon
8. Champ Bomber Head
9. Black Widow
10. Agent 999
11. Kim Chee
12. Jigoroh
13. Behemoth
14. Bouncer Jack
15. Sgt. Gregory
16. Victor Romanov
17. Ai Kidou
18. Riki
19. Bacchus
20. Yaksha

Atendente dançante

Entre na opção Shop Zone, entre em qualquer uma das categorias e não mexa no controle durante um minuto. Stacy, a atendente, dirá "Hey, olhe para isso!" e começará a dançar.



Aquaman: Battle for Atlantis

Habilite o Aquaman Clássico

Para jogar com o Aquaman tradicional, termine o jogo na dificuldade Easy usando o Aquaman convencional. A versão Classic tem menos ataques que a atual, mas é mais ágil e tem poderes telepáticos diferentes.

Habilite Tempest e Black Manta

Para jogar com esses personagens, termine o jogo na dificuldade Easy usando o Classic Aquaman.



Finding Nemo

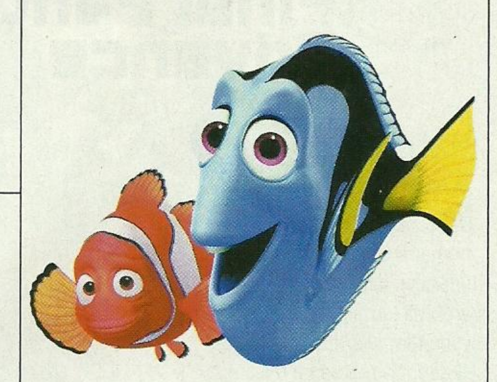
Seleção de fases

Na tela de apresentação, digite a seguinte seqüência: Y, Y, Y, B, B, X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y, Y. Então, escolha a opção Start a New Game ou Load Game. Pressione Start a qualquer momento para selecionar a fase que você desejar.



Invencibilidade

Na tela de apresentação, digite a seqüência: Y, B, B, X, X, X, Y, Y, B, B, B, X, X, X, X, B, Y, X, X, X, B,X, Y, X, X, B, X, X, Y, X, B, X, X, X, Y. Comece o jogo e pressione Start para selecionar a opção de invencibilidade na tela de Cheats.



Veja o final do game

Na tela de apresentação, digite a seqüência: Y, B, X, Y, Y, B, X, Y, B, X, Y, B, B, X, Y, B, X, Y, B, X, X, Y, B, X. Comece o jogo e pressione Start para entrar na tela de Cheats. Selecione Credits para ver o final do jogo.

Fase secreta

Na tela de apresentação, digite a seqüência: Y, B, X, X, B, Y, Y, B, X, X, B, Y, Y, X, B, Y, B, X, X, B, Y. Comece o jogo e pressione Start para entrar na tela de Cheats.

Boktai: The Sun is in Your Hand



Vença Drácula rapidamente

Quando enfrentar o Conde Drácula em pessoa, ande até um teto solar e cubra completamente o sensor de luz solar do cartuchinho. Faça com que o vampirão fique exatamente embaixo do teto solar. Quando isso acontecer, tire a mão do sensor e faça com que a luz começe a entrar pelo teto. Isso fritará Drácula rapidamente. Vale lembrar que esta dica funciona somente em dias de sol forte.

Substituindo a luz solar

Se o dia estiver nublado e não houver sol, não se preocupe. Procure uma lâmpada de luz negra. Aproxime o cartucho da lâmpada para o seu medidor de energia solar se encher totalmente.



Advance Wars 2

Sound Test Room

Termine o Modo Campaign com um Rank S para habilitar o Sound Test no Store. Você precisará comprá-lo para poder utilizar.



Ilustrações secretas

Na Sound Test Room, pressione o botão Select para ver diversas imagens do jogo. Ao todo, são 26 fotos diferentes e você pode navegar por elas apertando o direcional para a direita ou esquerda. Use o botão B para voltar à tela anterior.

Personagens secretos

Para habilitar os personagens no Modo Store (permitindo que você os compre e os libere para as missões extras), cumpra com os requisitos abaixo:

Adder, Lash & Hawke: termine todas as missões da Black Hole Campaign.
Drake & Eagle: termine todas as missões da Green Earth Campaign.
Jess: compre Drake ou Eagle na Store.
Flak: está na área dos Battle Maps. Compre por ali mesmo.
Grit & Olaf: termine todas as missões da Blue Moon Campaign.
Colin: compre Grit ou Olaf no Store.
Kanbei & Sonja: termine todas as missões da Yellow Comet Campaign.
Sensei: na Store compre Kanbei ou Sonja.
Nell: termine todas as missões de todas as campanhas em qualquer dificuldade.
Sturm: termine o Modo Campaign com o Ranking S.
Hachi: termine todas as missões de todas as campanhas na dificuldade Hard, ou compre todos os itens da Store.

Final Fantasy Tactics Advance

Habilite os personagens secretos

Depois de terminar **FFTA** pela primeira vez, você pode começar um novo jogo com os dados do arquivo terminado. Nesse novo game, você terá, além de algumas seqüências extras e missões, a possibilidade de conquistar cinco personagens secretos. Confira abaixo a lista:

Shara: termine a missão A Maiden's Cry, depois entre em alguma cidade.

Ritz: termine a missão Mortal Snow.

Ezel: vá até seu Card Shop e selecione Gossip. Ele falará sobre uma missão. Vá até o Pub e compre a missão Reconciliation. Depois de vencê-la, Ezel virá para seu time.

Babus: termine a missão Left Behind, depois vá para uma cidade. Compre a missão With Babus e vença. Babus entrará no seu time.

Cid: termine todas as 300 missões do jogo. Reserve Missions e Link Battles não contam.



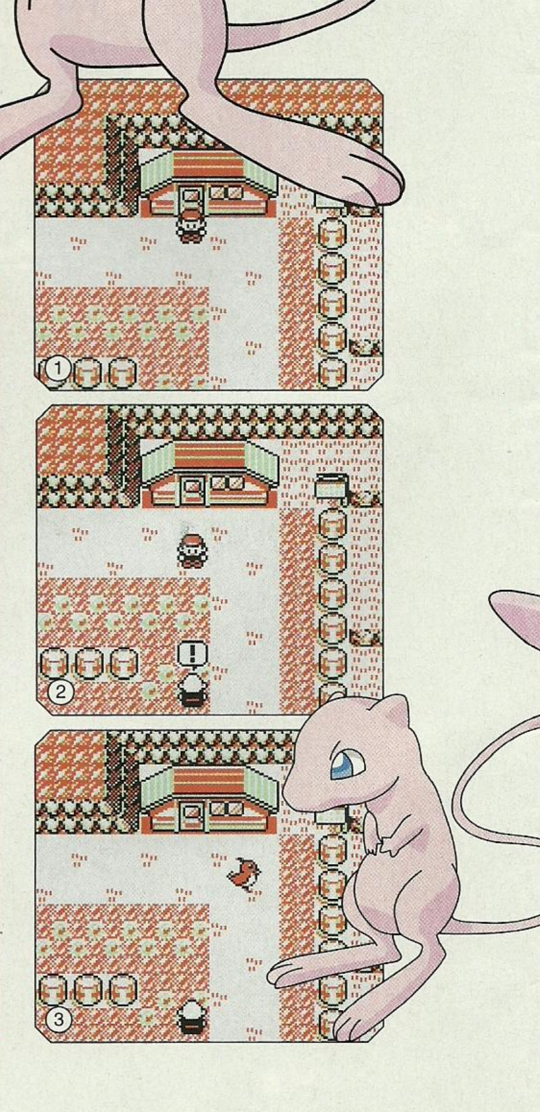



quem é você?
KISS
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo

Capture Mew!

Revelamos o maior segredo das versões Vermelha/Azul/Amarela

Mesmo seis anos depois do lançamento das primeiras versões de **Pokémon**, uma dúvida nunca deixou de preocupar os jogadores: "é possível pegar o Mew?". O misterioso Pokémon 151, capaz de aprender qualquer TM e famoso por sua raridade, sempre habitou os sonhos dos treinadores Pokémon. Inicialmente, ele era dado como prêmio a quem conquistasse os 150 primeiros Pokémon na versão japonesa, mas acabou removido da versão ocidental. Havia apenas uma forma de conseguir um Mew: participar de um dos torneios oficiais organizados pela Nintendo of America e ganhar o monstrinho. Por outro lado, a Nintendo jamais negou que o Mew pudesse ser encontrado nas versões Vermelha, Azul ou Amarela.
E quer saber da melhor? O Mew pode ser capturado nesses games!
Não se sabe de onde surgiu esse truque, mas uma coisa é provável: o método é tão complexo que é provável que tenha sido divulgado secretamente pela própria Nintendo.
Agora, confira as três formas possíveis de capturar esse lendário Pokémon!



Método 1: o convencional

Este é o truque original que se espalhou entre os jogadores. É o mais simples e necessita de poucos pré-requisitos.

1. Comece um novo jogo e jogue normalmente até conseguir o item HM02 (Fly). Ensine esta técnica a um Pokémon de seu time. Arranje também algumas Ultra Balls.

2. Certifique-se de não ter enfrentado os treinadores Youngster (aquele com um Slowpoke lv 17) na rota 25, e o Gambler (com dois Poliwags) na rota 8. O Youngster é o quarto treinador da Nugget Bridge. O Gambler se localiza entre Lavender e Saffron, bem em frente ao Underground Path.

3. Agora, siga para a rota 8 vindo do Underground Path. Salve seu jogo. Isto é muito importante, pois, daqui em diante, você não poderá salvar seu progresso para não estragar o truque.

4. Da porta do Underground Path, dê um passo para baixo e imediatamente pressione Start. Você precisa ser realmente rápido. Se fizer corretamente, o Gambler aparecerá na tela, mas não se moverá, já que você estará com a tela de opções aberta. Escolha a técnica Fly e voe para Cerulean. Uma exclamação aparecerá sobre a cabeça do Gambler quando você sair voando (veja fotos ao lado).

5. Neste momento, nenhum botão estará funcionando (apenas o direcional). Vá até o Youngster, na Nugget Bridge, e chame sua atenção para ele seguir em sua direção para enfrentá-lo. Não chegue perto dele: fique a alguns passos de distância e espere ele se aproximar. Derrote seus Pokémon.
Os botões voltarão a funcionar. Não salve seu progresso. Voe para Lavender e saia para a rota 8. A tela de opção irá abrir de repente. Pressione o botão B para o Mew aparecer. Enfrente-o e capture-o com uma Pokéball.

A esta altura, o terceiro Desafio à Elite dos Quatro 2003 está arrasando quarteirões. Treinadores de todo o país estão se enfrentando sob o Sol carioca para decidir quem é o maior mestre Pokémon brasileiro. Será o fim do domínio de Robinson como Campeão Nacional? E os novos membros, como se sairão? As respostas você lerá na próxima edição, que terá a cobertura completa do Brasileirão Pokémon 2003. Não perca!

Eric Araki, feliz da vida por não ter de responder mais "onde se pega o Mew".

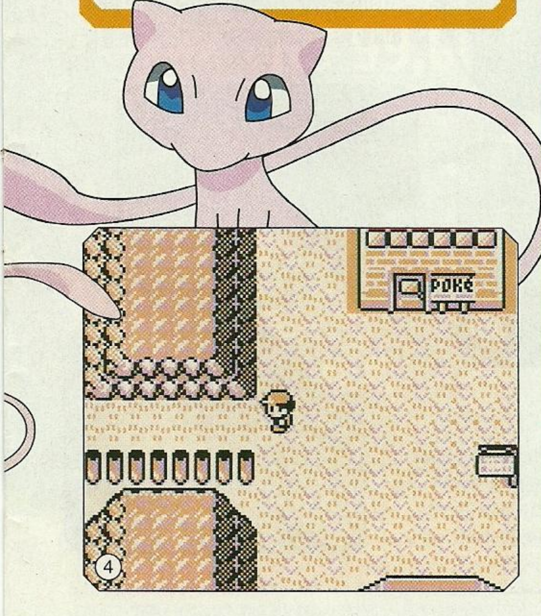
Método 2: o mais rápido

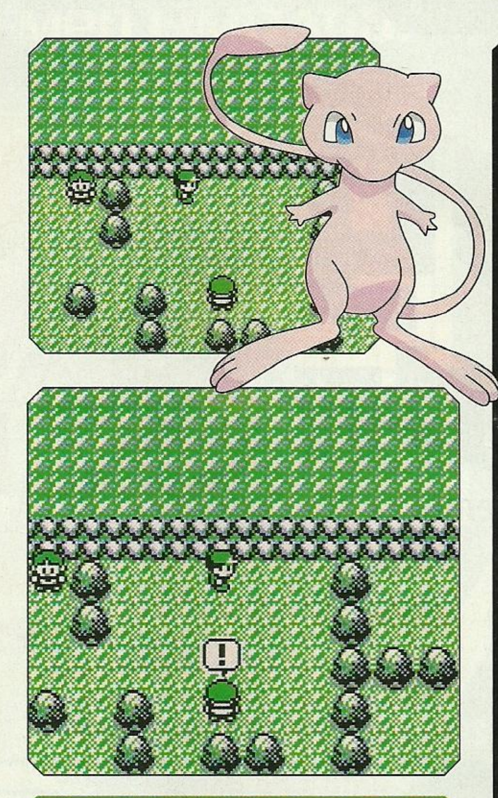
Este truque é uma variação do primeiro, e só funciona na primeira vez que você chegar a Cerulean. Você precisa ter um Abra com a técnica Teleport em seu time o tempo todo. Transfira de uma outra versão ou, simplesmente, capture um.

1. Vá até o Pokémon Center de Cerulean e recupere a energia dos seus Pokémon (mesmo que eles não estejam precisando). Agora, fique com quatro ou menos Pokémon em seu time. Siga normalmente para a Nugget Bridge e lute até conseguir o item Nugget de um dos treinadores. Salve o seu progresso.

2. Agora, siga para a esquerda até chegar à beira do rio. Dê um passo para baixo e, imediatamente, pressione Start. Um treinador aparecerá na sua frente, mas ficará imóvel, pois a tela de menu abrirá de repente. Use Teleport e retorne para o Pokémon Center. Uma exclamação aparecerá sobre a cabeça do treinador, assim que você se teleportar (fotos à direita).

3. Enfrente o Youngster do método 1 (repetindo o passo 5). Então, use o Teleport e retorne ao Pokémon Center. Volte para a Nugget Bridge e ande para cima até surgir o menu de opções. Pressione B para o Mew aparecer.





Método 3: Mews para dar e vender!

Este é o jeito mais fácil e o que possui menos requerimentos. Você só precisa de um Pokémon com as técnicas Fly/Teleport, outro com o Special no valor de 21 (ele precisa ser o líder do seu grupo), saber onde encontrar Dittos e onde achar treinadores que funcionem da mesma forma que o Gambler da rota 8 ou o treinador da rota 24 (que o enfrentam, assim que você aparece na tela).

1. Faça o passo quatro do método um, ou o segundo passo do método dois. Daí, use Teleport/Fly para voar até rota em que você encontra Dittos. Encontre um Ditto e faça-o se transformar em seu Pokémon que tem o Special no nível 21. Daí, derrote o Ditto.

2. Retorne para a mesma rota onde estava o treinador do qual você fugiu. O menu de opções aparecerá de repente. Pressione o botão B para o Mew aparecer. Você pode repetir esse procedimento quantas vezes quiser: é só encontrar outros treinadores como o Gambler!

Planeta

Tudo muito rápido, como um Pikachu alucinado

Brilhantes como Pokémon



O Pokémon Center de Nova York já começa a esquentar seus motores para o Natal. Em setembro, a loja exclusiva dos monstrinhos colocou nas prateleiras seu primeiro lançamento quente. Trata-se de The Shining, uma série de bonecos articulados que retratam os raros Pokémon Shiny. Ao todo, são seis bonecos diferentes, cada um com uma habilidade especial. Pikachu dispara raios das bochechas, Charizard e Cyndaquil cospem bolas de fogo, Blastoise esguicha água, Scyther corta os oponentes e Chikorita fatia com suas folhas-navalha. Por serem feitos de material bastante resistente e pintados com tintas brilhantes e metálicas, a série é recomendada tanto para marmanjos colecionadores quanto para crianças menores.

Cartas na mesa

Ainda sobre o Pokémon Center de Nova York: os fãs norte-americanos de Pokémon curtiram dois grandes eventos patrocinados pela loja neste último mês. Nos dias 20 e 21 de setembro rolou o Sand the Winner, realizado para comemorar o lançamento de **Pokémon EX: Sandstorm**.
Os jogadores puderam participar da novíssima liga Pokémon de Card Games, caçar prêmios escondidos em bancos de areia e participar de concursos de desenhos. A outra festa foi a Pokémon Rocks America, na qual os treinadores tentavam adivinhar quais cidades vão abrigar megaeventos de Pokémon em novembro. Para isso, havia dicas espalhadas pelo site da loja. Os felizardos que acertaram os nomes das três cidades ganharam diversos prêmios.



Kirby Air Ride

Um game de corrida diferente... e algo mais

Vamos começar o review com uma frase feita: "**Kirby Air Ride** é um game de corrida como você nunca viu igual". E olha que, desta vez, não estamos exagerando. Além de trazer ação alucinada com diversos objetivos e segredos escondidos, o primeiro jogo para Cube, estrelado pela carismática bolinha cor-de-rosa, apresenta um novo estilo ao gênero: aqui, as competições acontecem tanto no ar quanto na terra, já que os "veículos" flutuam e deslizam um pouco acima do solo. Mas as semelhanças com **F-Zero** (ou ainda **Diddy Kong Racing**, para N64) param por aí. Além da velocidade, há outro fator diferencial: assim como na maioria dos games com a marca Kirby, o herói precisa absorver os poderes dos seus inimigos para se dar bem nas competições. Some a isso um visual fantástico, típico do universo colorido e mágico do personagem, e você tem um dos games mais bacanas dos últimos tempos para o GameCube.

Difícil de engolir

Desenvolvido pela mesma equipe de **Super Smash Bros. Melee** (a turma talentosa do HAL Laboratories), **Kirby Air Ride** foge dos padrões dos games de corrida, a começar por sua jogabilidade. Estranhamente, não é necessário pressionar nenhum botão para acelerar: sua velocidade será constante e o "veículo" sempre se moverá para frente. Se quiser correr ainda mais, é só apertar o botão A em momentos bem específicos (quando passar sobre plataformas verdes, por exemplo). Para cada inimigo destruído, sua velocidade aumenta um pouco mais, se bater em algum obstáculo, ela volta a cair. E por aí vai.

Além de ficar de olho na pista, você é obrigado a ficar esperto com as criaturas que atrapalham sua performance. Elas podem explodi-lo, bloquear seu caminho ou até golpeá-lo para você ficar para trás. Para se dar bem, é só usar a boa e velha habilidade de Kirby para comer seus inimigos e









Eu quero é A

A tecla que faz a festa em Air Ride

O botão A é responsável pelas principais funções: diminuir a velocidade perto das curvas, acionar o turbo em determinados pontos e engolir os inimigos e absorver seus poderes. Se o botão for pressionado quando estiver próximo a um adversário, Kirby engolirá o vilão e ganhará suas habilidades temporariamente.



Nem carro, nem nave: acima, um dos diversos veículos encontrados durante o jogo

Três maneiras de voar

Kirby Air Ride traz três modos de jogo para um jogador, cada um repleto de missões e objetivos diferentes. Destaque também para o Multiplayer caprichadíssimo: além do tradicional modo para quatro jogadores, há uma opção para conexão em rede, para quem quiser interligar diversas TVs e GameCubes!

Air Ride

Aqui, você corre em um dos diversos circuitos com visão em terceira pessoa, disputando com até quatro adversários no modo Single ou Multiplayer. Se conseguir completar os 120 objetivos, novos veículos são liberados, um mais esquisito que o outro.

City Trial

Neste modo, a competição rola em uma metrópole e você deve juntar as peças para montar o veículo perfeito. São 120 objetivos para serem cumpridos, desde minicorridas a competições para ver quem salta mais longe de uma rampa.

Top Ride

A pista é vista por cima e por inteiro, o que abre diferentes possibilidades para dar conta dos inimigos. A maioria dos 120 objetivos é concentrada em missões Multiplayer. É o melhor modo para se jogar em turma.

copiar seus poderes. A idéia é engolir os vilões adequados, roubar suas habilidades e usá-las nas horas certas durante as corridas. E os poderes são vários: tiros, explosões, espadas, chamas, raios elétricos... divertido é pouco!



Simples, porém, complexo

O estilo bem particular de **Air Ride** obriga o jogador a pensar na corrida de uma maneira diferente a que está acostumado em games semelhantes. Por exemplo, no chão, seus adversários estão à frente porque eles encontraram um caminho melhor no ar? Ou, quando estão no ar, eles estão mais velozes porque o terreno é menos acidentado? Essas dúvidas irão azucrinar você durante todo o game, e é aí que mora a graça da brincadeira. Apesar da simplicidade geral, o jogador é obrigado a fazer escolhas o tempo todo: qual caminho tomar? Qual pode usar? Acelerar ou desacelerar? O que parece simples torna-se complexo, em poucos instantes. A grosso modo, **KAR** pode ser definido como uma mistura de corridas em alta velocidade e o esquema de "absorção de poder" característico dos games Kirby. É escolher um veículo, completar um certo número de voltas e tentar roubar os poderes alheios até cruzar a linha de chegada. A Nintendo pretendia fazer um game simples e muito divertido, e conseguiu. **Kirby Air Ride** é o tipo de jogo que prende a atenção e vicia rápido, mesmo não oferecendo muita complexidade. É jogar e relaxar.

Pablo Miyazawa



Visual estonteante e cores vivas: características comuns a todos os games Kirby











Produtora: Nintendo
Desenv.: HAL Laboratories
Gênero: Ação/Corrida
Número de jogadores: 1 a 4

Simples e divertido. Mas poderia ser um pouco mais difícil. A criançada vai adorar.



8.0



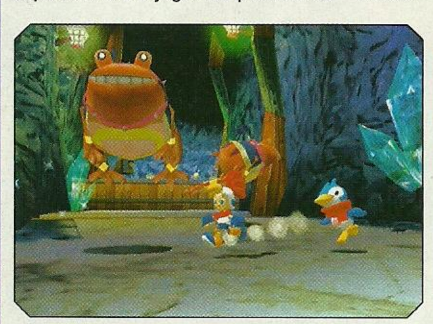
Billy Hatcher and the Giant Egg

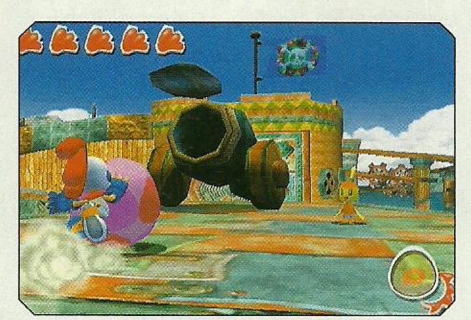
Corra, ataque e choque ovos coloridos no GameCube

O mundo de Morning Land foi tomado pela escuridão e as galinhas anciãs, cujo canto matinal atrai a luz a cada novo dia, foram silenciadas. O responsável por isso é o terrível rei dos corvos, Dark Haven, que pretende impedir que os seres vivos voltem a ver a luz do dia. Mas ainda há uma chance de reverter essa tragédia.
A esperança reside em um garoto chamado Billy, que ganha incríveis poderes e passa a lutar contra o mal usando... ovos de Páscoa?! E uma roupa de galinha? Caramba! Não dá para negar que a premissa de **Billy Hatcher and the Giant Egg** seja um tanto esdrúxula. Mas como estamos falando de games e não de literatura, mais do que uma trama coerente, o que conta aqui é diversão. E neste quesito, **Billy Hatcher** se sai muito bem.

O ovo equilibrista

O jogo foi desenvolvido pelo Sonic Team, da Sega, grupo que tem no currículo nada mais nada menos do que os games com aquele porco-espinho veloz e azulão (lembra? O Sonic). A empresa também tem uma vasta experiência em jogos de plataforma – o caso de Billy – o que conta mais pontos a seu favor. Mas vamos ao que interessa: a ação.
Ao assumir o papel de Billy (e a roupa de galinha), você terá que utilizar todo o potencial dos ovos para enfrentar Dark Haven. Isso significa aprender a equilibrá-los, correr com eles e, o mais inusitado, chocá-los. No começo, as duas primeiras tarefas são complicadas e frustrantes, o que pode ser um problema para muitos jogadores. É preciso encarar muitas tentativas e erros até descobrir o jeitinho ideal de equilibrar os ovos (não sendo uma boa equilibrista, quase perdi minha paciência e deixei o jogo de lado). Com o tempo, os cenários vão ficando cada vez mais estreitos e correr com os ovos por eles fica ainda mais frustrante. Nesses dois casos, um item que reforçasse as habilidades de equilibrista de Billy resolveria o problema.









Entre amigos e animais

Passado o sacrifício inicial, salvar o mundo com ovos de Páscoa vira uma grande diversão.
E a idéia de chocar ovos, apesar de esquisita, compensa. De dentro deles, você poderá tirar ajudantes animais (pingüim, foca, macaco e rinoceronte) e itens especiais (que deixam Billy invisível e permitem se equilibrar sobre os ovos). Para quem gosta de quebrar a cabeça, os sete reinos percorridos por Billy trazem vários desafios e puzzles. E os extras e minigames legais vão prender sua atenção por algumas horas a mais. **Billy Hatcher and the Giant Egg** também tem modos Multiplayer, que podem ser jogados por duas a quatro pessoas. Mas ao contrário do Single Player, nesses você corre o risco de se entendiar rapidamente.

Michelle Veronese



Produtora: Sega of America
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 4

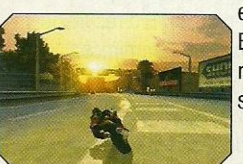
A idéia de chocar ovos gigantes é tão divertida quanto esquisita.



Speed Kings

Produtora: Acclaim
Desenvolvimento: Climax
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2

Este é um jogo que passaria batido se ninguém se dispusesse a escrever sobre ele. Além de não inovar, o acabamento de **Speed Kings** é péssimo. Seus gráficos são pobres e pouco detalhados, se repetindo sempre (acaba cansando o jogador).
A jogabilidade é travada e a resposta dos botões é lenta. Mas deixando de lado os defeitos: você dá rolês de motocicleta pelas ruas de várias cidades. Claro, é preciso tomar cuidado com o trânsito e os pedestres que aparecem pelos cenários. Por falar em cenários, eles são repetitivos e... Opa! Esqueci que não falaríamos sobre isso...



Fabio Michelin

Quer um conselho de amigão? Passe bem longe deste game. 4.0

Dinotopia: The Sunstone Odyssey

Produtora: TDK Mediactive
Desenvolvimento: Vicious Cycle
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Talvez você não tenha ouvido falar da série literária **Dinotopia**, mas isso não importa. O game dificilmente fará você se interessar pelos livros ou pelo seriado. O visual é interessante e traz à tona o espírito "dinotopiano". Pena que os elementos de aventura sejam pouco inspirados, a ponto de entediar o pobre jogador. As missões consistem em pegar um objeto e entregar a alguém. Há pouca variação. A jogabilidade não facilita, e é arrastada como um tiranossauro gordo. Faltou emoção, humor e pancadaria — características essenciais em um game estrelado por dinos falantes, concorda?



Pablo Miyazawa

Faltou capricho e talento. Vá atrás somente se gostar muito de Dinotopia. 5.0

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Produtora: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Eurocom
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2





Caçar vampiros não é uma tarefa fácil, e **Chaos Bleeds** nos faz sentir isso na pele. Tudo começa com uma invasão de sanguessugas na loja de ocultismo local, enviados por Ethan Rayne, o "primeiro vampiro da história". Seus alvos? Buffy e amigos, é claro. Os maiores problemas são os comandos confusos e a câmera, que "gira" demais. Pelo menos, os gráficos são bem feitos e detalhados, com defeitinhos aqui e ali. O som é envolvente e lembra os episódios da série de TV – principalmente por trazer as vozes originais de vários atores. **Chaos Bleeds** também possui um Multiplayer muito bem planejado, com vários modos de jogo para os caça-vampiros de plantão.

NT



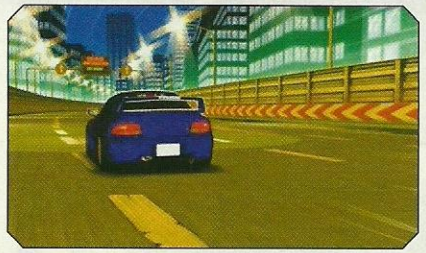
Um bom game, apesar da câmera e controle confuso. Não perca se for fã da série. 7.5



Auto Modellista

Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2

Muitos jogadores chiam pela falta de jogos de corrida convencionais para o Cube. Com a chegada de **Auto Modellista**, essas reclamações vão acabar. O game surpreende por sua diversão descontraída. No modo Career, é possível habilitar carros novos e peças para melhorá-los, além de criar adesivos, pinturas e até incrementar sua garagem. Já o modo Arcade traz a velha corrida sem compromisso.
Os gráficos, muito bonitos, utilizam a já manjada técnica Cel Shading, com direito a traços fingindo ser o vento passando e nuvens de fumaça saindo da sua roda numa curva derrapante. O som — é bem variado. Pena que os efeitos de batidas, derrapadas e similares sejam pobres, é preferível tirar o som e ligar o rádio.
A dificuldade aumenta gradativamente, de acordo com sua capacidade de manejar o carro. Os controles são muito sensíveis, o que deverá ser alvo de muitas reclamações. De cara, tudo parecerá difícil demais. Você, certamente, irá derrapar feio na primeira curva fechada e chegará em último na corrida. Mas é só no início. Depois de umas jogadas, fica fácil manter o controle e chegar em primeiro nos campeonatos mais simples. Seus oponentes também melhoram com o passar do tempo — alguns chegam até a fechá-lo! Pode não impressionar muita gente, mas ganha fácil o título de melhor game de corrida realista para o GameCube.



Nicolas Tavares



Peca pelo controle extremamente sensível, mas marca pontos em outros quesitos. Imperdível. 8.0



Wrestlemania XIX

Um dos games mais divertidos do estilo

No ano passado, a THQ estreou sua linha de games de luta livre no GameCube com **Wrestlemania X8**. Apesar de muito aguardado, o jogo acabou decepcionando em alguns detalhes, como a falta de lutas fora do ringue e um modo de criação de personagens fraco e limitado. Bem, parece que eles aprenderam com os erros, pois os pontos fracos de **X8** são os mais fortes de **Wrestlemania XIX**.

A lista de lutadores é completíssima, contando com todos os nomes da **WWE**, suas respectivas introduções e músicas. Faltou apenas Hulk Hogan como Mr. America, mas tudo bem.

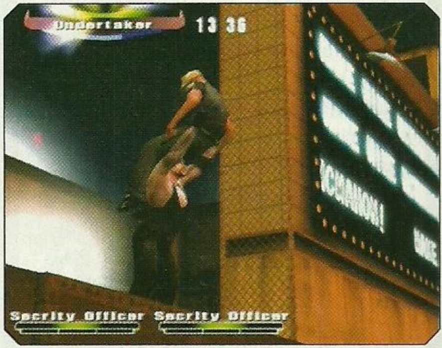
O visual também evoluiu bastante, e muitos brutamontes estão idênticos aos astros da **WWE**. A jogabilidade, que já era simples e precisa em **X8**, melhorou ainda mais.

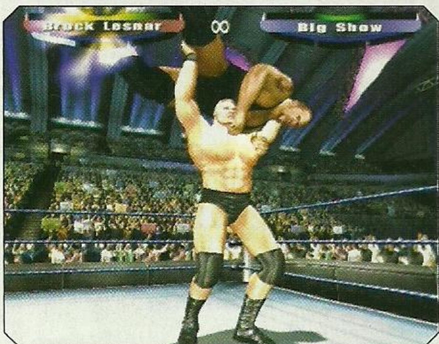
Os combates se baseiam principalmente em contra-golpes, que são facilmente encaixados com um simples toque nos botões R e L. E você ainda pode regular a sensibilidade desses botões, deixando tudo do jeito que for melhor para você.

Brincando de deus

Aliás, é impressionante como este game é aberto a personalizações: praticamente tudo pode ser configurado. Acha que o Triple H tem um golpe legal, mas gosta mais de jogar com o The Rock? Sem problema, basta modificar a lista de golpes de seu favorito e dar a ele os movimentos que quiser, podendo até modificar os comandos para executá-los.

O modo para criar um lutador é um capítulo à parte: ele é de uma profundidade absurda. Com um pouco de paciência, dá para fazer, praticamente, qualquer coisa (veja o box com exemplos de nosso "talento artístico"). Você trabalha o visual de seu lutador nos mínimos detalhes (mínimos MESMO, como rugas e sardas), seleciona cada movimento e golpe, suas roupas, atitude e a sua apresentação e entrada no ringue, com direito a selecionar uma iluminação especial,







fogos de artifício e até os ângulos de câmera que irão acompanhar a caminhada de sua estrela até a arena. As possibilidades são inúmeras, e você, certamente, irá gastar horas (das mais divertidas) até se dar por satisfeito com sua criação. E o resultado é muito recompensador, garantimos.

Poderia ser melhor

Mas como nem tudo é perfeito, o game peca em um ponto crucial: modos de jogos fracos e sem muitas variações. Há apenas um modo de campeonato (chamado King of the Ring), que é curto e pouco interessante: você pode escolher uma série de tipos de luta e regras, mas sem nada de excepcional. E temos o terrível modo Revenge, uma boa idéia que não deu certo: na tentativa de oferecer um pouco de ação fora dos ringues, aqui você deve passear por uma série de cenários como estacionamentos, shoppings e construções, cumprindo missões como destruir carros ou nocautear guardas. Uma mistura de **Streets of Rage** com jogo de luta livre, que cansa rapidinho. A ação é repetitiva, chata e muito frustrante. O problema maior é que jogar esse modo é quase obrigatório, pois é a única forma de obter dinheiro para comprar roupas, movimentos, atributos e itens para aquele lutador que você ficou horas construindo. Se pudéssemos passar sem o modo Revenge, **Wrestlemania XIX** teria um conjunto bem melhor.

Renato Viliegas

Libere o artista que existe em você

O modo de criação de personagens de **Wrestlemania XIX** é um dos mais profundos e completos da história. Vale a pena gastar algum tempo trabalhando em seu lutador, só para mostrar aos amigos depois. Confira o que aprontamos aqui, com a turma da **Nintendo World**:



Produtora: THQ
Desenvolvimento: Yukes
Gênero: Esporte (luta livre)
Número de jogadores: 1 a 4

Crie um lutador bacana e chame seus amigos para partidas Multiplayer. Vale mais a pena do que jogar sozinho.

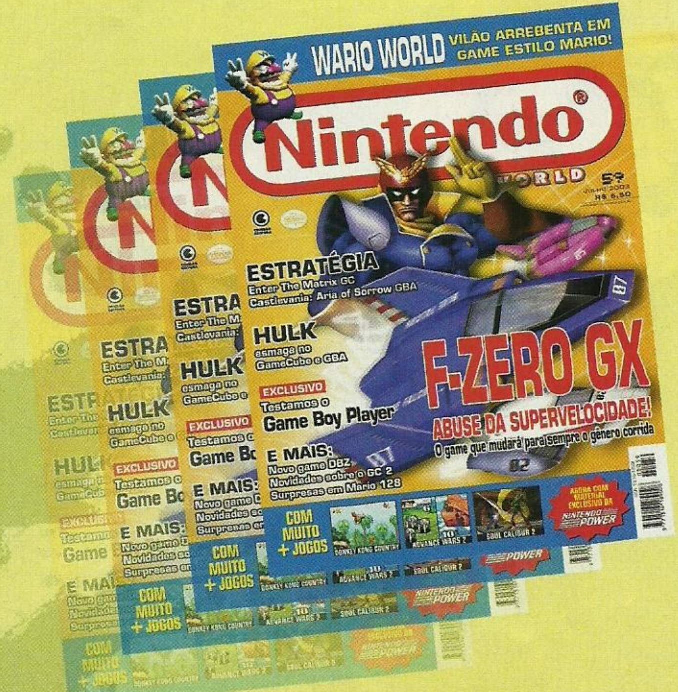



quem é você?
O céu é o limite em Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3. Há roupas de Tanooki, flores de fogo e, se isso não for suficiente, cada cartucho vem com 2 cards para o seu e-Reader. Um card de item e um card de fase. Pule no seu ainda hoje!
SUPER MARIO ADVANCE 4
SUPER MARIO BROS. 3
e-reader
GAME BOY ADVANCE SP
© 1983 – 2003 Nintendo. ™, ® e o logotipo Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo. www.supermarioadvance.com
"Dot Code Technology" é licenciada pela Olympus Optical Co. LTD.

SÓ QUEM TEM AS MAIORES REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR

UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD + É + GA







NINTENDO WORLD É A REVISTA OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA NINTENDO POWER AMERICANA.

CONCURSO FRASE MAIS CRIATIVA

COMPLETE A FRASE:

"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."

ENCONTRE 3 SELOS COMO ESTE
NA Nintendo World A PARTIR DA EDIÇÃO 61



RECORTE TAMBÉM ESTE SELO

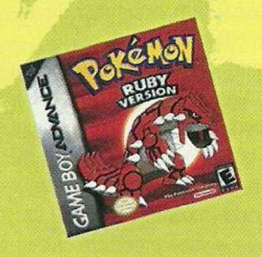
E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS
OSASCO / SP



CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS
ENTRE GBAs, GBASP, VOLANTES,
JOGOS E MUITO MAIS...







LEIA O REGULAMENTO
E NÃO FIQUE FORA DESTA LOUCURA !!!

CONFIRA OS PRÊMIOS DA PROMOÇÃO NO
WWW.GAMEWORLD.COM.BR

1. O concurso frase mais criativa: CONRAD É MAIS GAMES PORQUE... é aberta a todos os leitores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, e será valida de 05 de setembro de 2003 a 24 de fevereiro de 2004. 2. Para participar do concurso, o leitor deve comprar uma das revistas EGM Brasil a partir da edição 18, Nintendo World a partir da edição 61 ou Superdicas Playstation a partir da edição 1, completar a frase: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..., com no máximo, 15 palavras, recortar e colar o selo que está na página da promoção e enviar para a caixa postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco/SP. 3. Cada leitor poderá participar com apenas uma frase por selo. 4. Junto da frase, o leitor deverá indicar a localização (seção e página), de três dos cinco selos espalhados no interior da revista. Não é válido o selo publicado nas capas das revistas. 5. As frases serão julgadas na sede da Conrad por uma comissão formada pelos editores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation. 6. A partir do mês de novembro de 2003 até março de 2004, teremos uma apuração por mês. 7. Farão parte da apuração de novembro as cartas que chegarem à redação até o dia 24 de outubro de 2003; da apuração de dezembro de 2003, as cartas que chegarem até o dia 24 de novembro de 2003; apuração de janeiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de dezembro de 2003; apuração de fevereiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de janeiro de 2004 e da apuração de março de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de fevereiro de 2004. 8. As cartas que chegarem à redação após as datas estipuladas, farão parte da apuração subsequente. 9. O resultado parcial será divulgado no site www.gameworld.com.br, nas seguintes datas: 1° apuração – 03/11/03 - 2° apuração – 02/12/03 - 3° apuração – 06/01/04 - 4° apuração – 04/02/04 -5° apuração – 02/03/04 10. O leitor poderá acessar www.gameworld.com.br e conhecer os prêmios que farão parte da promoção mês a mês. 11. Os leitores deverão enviar dentro do envelope todos os dados (endereço, email, telefone, CEP) para mensagem de aviso, caso seja um dos vencedores. 12. O leitor concorda em ceder imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad eventuais indenizações. 13. Critério para premiação: a melhor frase receberá o prêmio de maior valor e assim sucessivamente. 14. Cada leitor receberá apenas um prêmio. 15. Não serão aceitos fotocópias dos selos. A redação das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, reserva-se o direito de eliminar do concurso as cartas que não estiverem de acordo com o regulamento. 16. Os ganhadores receberão os prêmios no prazo de 30 dias após a divulgação parcial.





Boktai: The Sun is in your Hand

O jogo que fará você ficar de olho na previsão do tempo

Se você é daqueles que passam horas na frente do videogame e não larga do controle até terminar o jogo, então, aposto que deve estar pálido como cera. E não é de se estranhar, já que a única luz que sua pele conhece é a da tv. Como resolver isso? Imagine um game que funciona apenas com a luz solar. Dependendo da intensidade dos raios, você terá mais ou menos energia no jogo. Assim, você é obrigado a sair de sua caverna e tomar sol para jogar. Impossível? Não para os mestres da Konami.
É exatamente essa a idéia maluca, mas genial, de **Boktai**. Você é Django, um jovem caçador de vampiros que deve usar sua arma exterminadora de seres do além, a Gun del Sol, que usa os raios solares como munição. O jogo vem com um pequeno sensor no topo do cartucho, que capta até mesmo os menores vestígios de luz ultra-violeta. Dessa forma, quanto maior for a luminosidade no mundo real, mais brilhante é o sol do game e, conseqüentemente, mais munição a arma de Django terá.

O Sol é o limite

Mas não pense que você terá de passar fogo em tudo que vir pela frente. O jogo traz um sistema de stealth que lembra muito **Metal Gear Solid**. Os zumbis não atacam até que você entre em sua linha de visão ou chame sua atenção com algum barulho. Se tomar cuidado, você poderá atravessar o campo todo sem gastar um tiro sequer. Além disso, Django pode usar um velho truque de Solid Snake: bater na parede para atrair a atenção dos oponentes e, assim, liberar algum caminho interditado.
Ainda assim, há sérios problemas em **Boktai**. Por se tratar de um game de visão "3/4" (perspectiva isométrica), a jogabilidade pode ser bem confusa no início. E já que fica difícil atingir seus alvos se o controle não for preciso, será necessário um bom tempo até que você se acostume ao posicionamento correto diante do oponente. Outro problema é a dependência do sensor de luz solar, que restringe demais como e quando você pode jogar. Em um dia nublado, é praticamente impossível jogar. Por alguma brincadeira do destino, só tivemos dias nublados desde que o cartuchinho de **Boktai** chegou à redação.

Ó, sole mio

A grande sacada de **Boktai** é mesmo o seu sensor de luz solar. Por isso a Konami adicionou uma série de funções extras para a Gun del Sol. O sensor do cartucho é bastante sensível e capta as variações da luz solar. Isso porque o poder da Gun del Sol também depende da potência dos raios solares. Quanto maior a luminosidade, mais facilmente você derrubará seus oponentes. O poder de ataque pode ser conferido na pequena barra, no canto direito da tela. Se você jogar às 8h, conseguirá encher metade do medidor. Ao meio-dia, ele estará completo e a arma causará grandes danos aos vilões.
Muitas vezes, você estará em cavernas. Para garantir o suprimento de munição para a Gun del Sol, há as baterias – que recarregam automaticamente pequenas porções de energia – e os tetos solares. Estes últimos são peças-chave para sua estratégia, pois você pode tapar o sensor, atrair uma criatura para baixo da abertura no teto e tirar a mão para que os raios de sol a fritem. Isso funciona particularmente bem com chefes.
Por outro lado, o mesmo sol que ajuda pode atrapalhar. Alguns inimigos mais espertos não aparecerão até que você gere alguma escuridão, tapando o sensor com a mão. Caso seu medidor permaneça por muito tempo no nível máximo, sua arma irá se superaquecer e você precisará colocá-la numa sombra até que ela esfrie. Seja como for, **Boktai** é um jogo muito interessante e com bastante potencial. Apenas certifique-se de jogar em um lugar ensolarado...

Eric Araki



Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Desde Kirby Tilt 'n' Tumble não se via um cartucho tão inovador. O problema é ser repetitivo demais.



Corvette

Produtora: TDK
Desenvolvimento: Visual Impact
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1

Há tempos não se via tantas opções para os amantes de jogos de corrida no GBA. E **Corvette** está entre uma das melhores alternativas. Criado para comemorar os 50 anos do mais famoso modelo esporte da GM, o game coloca todas as 14 versões do carro à sua disposição. Mas é a jogabilidade variada que torna este título tão bom. São três modos de jogo, que permitem a você correr tanto na cidade, lutando contra o tempo, como em circuitos, com mais de oito adversários tentando cruzar a linha de chegada. Merece mesmo o título de melhor simulador de corrida do portátil, pelo menos até agora.



EA

Agrada até mesmo aos não-fãs de games de corrida. Um modo Multiplayer faz falta.

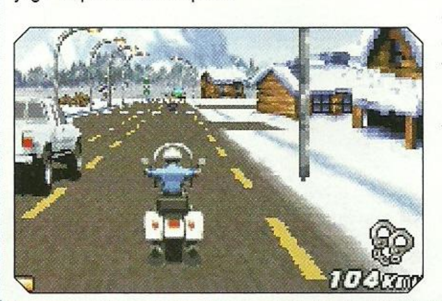


Road Rash: Jailbreak

Produtora: Destination Software
Desenvolvimento: Magic Pockets
Gênero: Corrida / Ação
Número de jogadores: 1 a 2



Precisando de velocidade na telinha do GBA? Que tal uma corrida de motos? Só que nada de circuitos certinhos e pilotos bonzinhos. Em **RRJ**, você entra no papel de um motoqueiro fora-da-lei que deve rodar pelos locais mais inusitados atrás de grana para melhorar a sua máquina. E o que fazer com os outros competidores que insistem em atrapalhar? Desça o braço neles! Além de chutes e porretadas, você pode conseguir itens que vão fazer a disputa pegar fogo. A Lei marca presença na pele do oficial Lee e sua moto barulhenta, que tenta, a todo custo, jogá-lo para fora da pista.





Os gráficos são bonitos, com cenários bem bolados e personagens caricatos. As poucas músicas dão o clima divertido, mas durante a ação, sobram apenas os efeitos sonoros. São cinco modos de jogo: o clássico Wild Race, Cop Patrol, Time Attack, Survival e o obrigatório Multiplayer. Tudo para você abusar da velocidade e ganhar muitos hematomas.

JP Nogueira

Bater nos adversários é bem mais difícil que vencer uma corrida.



Shining Soul

Produtora: Atlus Software
Desenvolvimento: Sega
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1

Antes que alguém pergunte: não, infelizmente esta não é a versão norte-americana de **Shining Soul 2**,que está para ser lançada no Japão. Este é o mesmo **Shining Soul** que deu as caras pouco depois da estréia do GBA, desenvolvido pela Sega em conjunto com a Camelot. Por que "infelizmente"? Este é um jogo velho, lançado há mais de um ano no Japão e há pelo menos três meses na Europa. Por esse motivo, os gráficos já estão ultrapassados. Apesar de trazer cenários coloridos, as animações são terríveis, a musiquinha é fraca e os controles são ruins para os padrões do portátil. Como se não bastasse estar datado, **Shining Soul** não é um bom jogo. Tudo bem que este é um título totalmente voltado para o modo Multiplayer, no mesmo estilo de **Zelda: Four Swords** e **Phantasy Star Online**. O enfoque está no trabalho em equipe: você e seus amigos devem se unir para derrubar todos os inimigos na tela. Mas isso não é desculpa para tamanho descuido com o modo para um jogador. Não há enredo: você só precisa invadir labirintos, matar e pilhar para seu personagem ganhar níveis. Não há os Puzzles clássicos das demais versões, nem personagens repletos de carisma, muito menos diálogos desenvolvidos. A história toda se resyume em "matar e pilhar". Isso torna **SS** extremamente repetitivo. Não resta mais nada a ser feito, a não ser jogar o cartucho no armário e esquê-lo por lá.



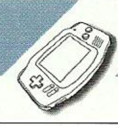




EA

Fique longe deste jogo. Aguarde o segundo game que está para sair no Japão.





Starsky and Hutch

Produtora: Empire Interactive
Desenvolvimento: Mind's Eye
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

O seriado de TV **Starsky and Hutch: Justiça em Dobro** foi sucesso absoluto na década de 70. Nele, dois policiais linha-dura combatem o crime na cidade fictícia de Bay City, patrulhando as ruas num Ford Torino vermelho. Tanto no seriado como no game, o grande apelo ficava por conta das perseguições em alta velocidade, no estilo do game **Driver**.
A dupla nunca desce do carro, mas precisa investigar, recolher provas e pegar dicas com Huggy Bear, o informante dedo-duro.
O game peca na jogabilidade. Afinal, dirigir



um Fordão de 30 anos de idade não é nada fácil.

Ronny Marinoto

Não apresenta nada novo. É mais divertido para quem conhece o seriado. E dá-lhe flashback!



6,5

Power Rangers Ninja Storm

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Certas séries são destinadas a terem games ruins. **Power Rangers** é uma delas. Já é o terceiro jogo dos guerreiros para o GBA e não houve qualquer melhoria. Desta vez, os problemas são causados por alienígenas que atacaram diversas academias (hein?). Você escolhe entre os seis Rangers, cada um com suas armas e finais, em 20 fases repletas de inimigos que ficam parados feito múmias. A maioria não resiste a um golpe! Pelo menos, os gráficos são razoáveis. A Natsume poderia se concen-



trar apenas em games da série **Harvest Moon**...

Juliana Fernandes

É cansativo lutar contra vilões que não reagem. Além disso, poderia haver mais variação.

3,0

Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Small Rockets
Gênero: Esporte (wakeboarding)
Número de jogadores: 1

Se nos consoles não-portáteis todos os games da divisão O2 da Activision fizeram sucesso, o mesmo não acontece no GBA. Exceto pelas versões de **Tony Hawk's Pro Skater**, nenhum game transportou a diversão das versões 128-bit para o portátil. Até agora. **Wakeboarding Unleashed** é o único título para GBA baseado no desconhecido esporte radical aquático, mas não é apenas por isso que ele é o melhor.
A quantidade de elementos nos cenários é pequena e alguns detalhes legais ficaram



de fora, mas a animação dos personagens e o realismo impressionam.

Filipe Torres

É bom, mas não chega aos pés dos games **Tony Hawk's**. Fãs e não-fãs ficarão satisfeitos.

7,0

Mortal Kombat Tournament Edition

Produtora: Midway
Desenvolvimento: Midway
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1 a 4

Com uma jogabilidade praticamente idêntica à de **MK Deadly Alliance**, qual seria o diferencial de **Tournament Edition**? "Novos Kombatentes" ou minigames e cenários secretos não seriam suficientes. Pensando nisso, o pessoal da Midway resolveu trabalhar justamente nos pontos em que o jogo anterior deixou a desejar: as opções Multiplayer. Utilizando ao máximo a conexão com Cabo Link, o game traz cinco modos para vários jogadores. O Tag Team permite que dois ou quatro lutadores revezem seus personagens na arena. O Tournament organiza os participantes em um campeonato. O Race to Raiden é uma disputa para ver quem luta mais rápido até alcançar o deus do Trovão. Por fim, há o modo Arcade, que envia o perdedor para o fim da fila enquanto o combate rola solto. Cada lutador conta com dois estilos de luta que podem ser trocados na arena, aumentando, assim, a quantidade de golpes e combos



disponíveis.
E dependendo do seu desempenho, receberá uma determinada quantidade de Koins, necessárias



para comprar os extras na opção The Krypt. Infelizmente, nem mesmo essa montanha de opções salva o game do fracasso.

JP Nogueira

Apesar das novidades, a jogabilidade continua ruim como em **Mortal Kombat: Dead Alliance**.

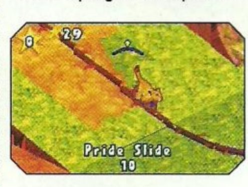


4,0

Disney's Extreme Skate Adventure

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Esporte (skate)
Número de jogadores: 1 a 2

O skate corre nas veias dos personagens da Disney. Pelo menos, é o que tentam provar Simba, Tarzan, Terk, Buzz, Woody, Jessie e outros heróis dos desenhos. Difícil imaginar um esporte tão radical protagonizado por eles? Mais difícil é jogar! O estilo é o mesmo dos jogos **Tony Hawk's**: os "atletas" fazem manobras em cenários esquisitos, além de cumprir provas de habilidade e velocidade. A brincadeira não empolga nem quando Tarzan planta



bananeira com seu skate. Taí uma mistura que não deu muito certo.

RM

O skate é a especialidade dessas empresas. Não dá para entender o que aconteceu aqui.



6,0

Freekstyle

Produtora: Destination Software
Desenvolvimento: Full Fat
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 2

Bons games de corrida de motos são raros, principalmente em um console portátil. Mas **FreekStyle** se destaca. O som chama a atenção, um dos melhores para o portátil da Nintendo. As músicas são de bandas conhecidas e até o ronco das motos ficou bacana. Os gráficos também chamam a atenção, mas no mal sentido. O jogador é obrigado a jogar em uma perspectiva isométrica que não ajuda muito. As motos e os pilotos parecem ter saído direto de um game dos anos 80, dada à simplicidade. Mas não o julgue apenas pelo visual. É jogar um pouquinho para se divertir bastante.



FM

Pode até parecer um desperdício de tempo, mas dê uma chance a este game.



Gem Smashers

Produtora: Metro 3D
Desenvolvimento: Frame Studios
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1 a 2

Bate, rebate, ricocheteia. Estes são os verbos a serem conjugados em **Gem Smashers**. Selecione uma entre três criaturinhas (um lobo, um pássaro e uma lagosta – que bela variedade) e detone as pedras preciosas coloridas. São 60 fases no modo Arcade e mais 100 jogando no modo Story. O jogador encontrará itens que contêm efeitos especiais, outros que abrem portas e alguns que aumentam seus pontos. O esquema é agir rápido e evitar as armadilhas, sinalizadas por caveiras. O título disponibiliza também um modo Battle para dois jogadores, via cabo Link, é claro.

RM

Apesar da variedade dos cenários, é enjoativo graças à repetitividade.



Spy Kids 3-D: Game Over

Produtora: Disney Interactive
Desenvolvimento: Disney Interactive
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Mais um game que é lançado antes de sua versão cinematográfica. Baseado no novo **Pequenos Espiões** 3D (procure nos cinemas), o game leva seu personagem para dentro de jogos de videogame, nos quais deverá atravessar fases com nomes estranhos, como Platform World e Mega Racer World. A cada três estágios, você deve disputar uma corrida de motos contra um dos Beta Testers do game. Vale lembrar que existem itens mágicos para ajudar: alguns aumentam o poder de seus ataques, outros tiram a energia dos vilões, e por aí vai. Nada muito diferente do que você já jogou.

JF

Ainda bem que são só 12 fases. Passe longe se você se cansa facilmente.

4.0



Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Games do mal

E a velha perseguição aos videogames continua...

E aí, Trivas! Quais são as novas?

As novas são as velhas, Rochinha. Estou aqui no Rio de Janeiro. Acabei de voltar de uma Lan House e vi uns moleques sendo barrados na porta! É brincadeira?

Barrados? Mas por quê? Eles iam invadir, assaltar o lugar, ou coisa parecida?

Não, eles só iam se divertir. Jogar uns games em rede e tal. Mas agora com essa lei que diz que é preciso ter idade mínima de 18 anos para freqüentar Lan Houses, a gente volta à velha perseguição aos videogames. Daqui a pouco, vão querer proibir games violentos de novo!

Olha, Trivas, acho que isso não tem jeito. Sempre vai ter gente crucificando os games por qualquer coisa. Por serem violentos, por viciarem a molecada, ou por serem má influência.... Mas não se pode esquecer que as pessoas que criticam não tinham videogame para jogar na infância!

Pode crer, mano. Se esses caras tivessem crescido como a gente, fazendo tudo o que uma criança normal faz, seriam adultos bem menos recalcados. Quando era moleque, joguei muito **Space Invaders** e nunca sai caçando alien por aí. Curtia **Tartarugas Ninja** e **Ninja Gaiden**, mas nunca arremessei shurikens na bunda de ninguém.

Falar que videogames estimulam a violência é uma visão muito pequena das coisas. É não querer enxergar o problema. Tá mais do que provado que os games estimulam a criatividade e a habilidade. Sem contar que é uma infinita fonte de informações sobre uma porção de assuntos. Inglês, eu aprendi jogando RPG. Sem falar no meu trampo, que eu não teria se não jogasse games.

Está com toda razão, meu caro Rocha! Eu também aprendi muito com os videogames. Em **Splinter Cell**, fiquei craque em espionagem. Em **Medal of Honor**, aprendi coisas sobre a Segunda Guerra das quais não fazia idéia. O jogo recria aquela atrocidade toda. Videogames me ensinam desde que eu jogava bolinha de gude na rua!

O maior problema é quando eles passam a fazer parte integral da vida do jogador. O cara não sai mais de casa, não faz nada da vida, só joga games o dia inteiro. Aí, não dá. É nocivo mesmo.

Mas isso acontece com qualquer coisa, né? Tem pessoas que viram prisioneiros do trabalho, de relacionamento... não são só os games têm o poder de escravizar. Se deixar, qualquer coisa deixa de ser um prazer e vira um obstáculo na sua vida.

Isso aí, concordo. Obstáculos, já bastam os dos games. E por falar nisso... encalhei feio em **Prince of Persia**.

Mas você está sempre encalhado em algum jogo, hein? Tá perdendo o jeito, meninão?

TOP 5

Os games abaixo são bizarros, inusitados e causam sensações estranhas aos jogadores. Estes sim, deveriam ser proibidos!

1 Yo! Noid (NES)
O herói é um figura dentuço vestido de coelhinho, que ataca com um ioiô e entrega pizzas. Um enredo desses não deve fazer bem para a cabeça.

2 Superman (N64)
O controle mais horrível da história, e também o pior uso de licença famosa. Nocivo para qualquer um, seja mortal, seja habitante de Krypton.

3 Qualquer game do Pooh
Um personagem tão meloso e gracioso pode confundir a cabeça das crianças e levá-las a atos extremos no futuro. Vai saber...

4 Mortal Kombat (GBA)
Não é porque é violento, sangrento, polêmico e tudo mais. É porque é ruim mesmo! Poderiam ter nos poupado desse sacrifício.

5 Quest 64 (N64)
Não é todo mundo que agüenta RPGs. Se for chato, malfeito e com o pior sistema de lutas já criado, aí, é para deixar qualquer um doente.





NC games

www.rfatv.cjb.net

Nintendo 64
Jogos Originais
de
R$ 189,00
por
R$ 99,00

mega promoção • dia das crianças • mega promoção • dia das crianças


Banjo Kazooie


Star Wars Episódio I Battle for Nabbo


Conker's Bad Fur Day



Hey You, Pikachu


Mickey's Speedway USA


Ogre Battle 64



Controle N64
R$ 99,00*

Rumble Pak N64
R$ 59,00*

* valor sugerido

Perfect Dark


Pokémon Puzzle League


Pokémon Stadium com Transfer Pak

Tony Hawk's Pro Skater 2


Transfer Pak N64
R$ 39,00*

Nintendo 64
+ 2 controles + 1 jogo
R$ 349,00*





The Legend of Zelda Marjora's Mask com expansor

Cruis'n Exotica

Duke Nukem Zero Hour

South Park - Chef's Luv Shack

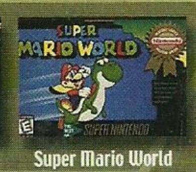
Nintendo 64

NÃO DEIXE PARA ÚLTIMA HORA. PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO.

Super Nintendo
Jogos Originais
de
R$ 69,00
por
R$ 29,00


Batle Crash


F-Zero


Super Mario World


Tetris Attack

Preços que você nunca viu. Confira !

Você encontra estes jogos nos revendedores: AMERICANAS .COM • BLANC (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENÓPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PAULISTA (011) 251-2818 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • CARDSMANIA (011) 5181-8384 • COSMOS DVD E VÍDEO (069) 223-3277 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • DISK GAMES CAMPINAS (019) 3242-0541 • EXTREME GAMES (021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2541-9398 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GENESIS (062) 215-5384 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LS GAME (011) 228-1913 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MULT GAMES (011) 6192-7163 • MULTIMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • POINT GAMES (011) 3721-4045 • PORÃO GAMES (015) 3285-1919 • POWERNICK ALPHAVILE (011) 4191-7159 • POWERNICK TAMBORÉ (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFORMÁTICA (011) 3207-5222 • SIL GAMES 011 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM VÍDEO LOCADORA (015) 233-8295 / (015) 224-3581 / (015) 232-3357 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP. ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE & GAMES (011) 3815-8490 • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.SUBMARINO.COM.BR (011) 3824-8888 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860 **Cadastre sua revenda.**

Pagamento em até 3x
Aceitamos todos os cartões de crédito
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora
11 6236-1157